TEMA – „ONLINE“ ŽAIDIMAI: GUILD WARS: FACTIONS, LINEAGE 2: C5...

4,3GB DVD NAUJIENA!

PC KLUBAS

KARTU SU GAM...

Nr. '10 (41)
Kaina 9,99 Lt

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

TIKRO KAUBOJAUS ŽAIDIMAS!
Call of Juarez

DIDŽIAUSIA ŠIMTMEČIO KATASTROFA...
The Secret Files: Tunguska

IŠ KAIMO LAUKŲ Į MIESTO GATVES.
FlatOut 2

ŽINOK VISKĄ APIE VAIZDO PLOKŠTES!

Visa reikalinga techninė informacija.

IŠ GYVENIMO:

ŽMOGAUS ODA – DUOMENŲ LAIDININKAS!
DISTANCINIS PULTELIS ŽMOGUI?
KOMPIUTERIO TEISĖS IR KITOS LINKSMOS NAUJIENOS.

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854 2006'10

KONKURSAS



MĖNESIO ŽAIDIMAS

COMPANY OF HEROES

TEMA – „ONLINE“ ŽAIDIMAI: GUILD WARS: FACTIONS, LINEAGE 2: CRONICLE 5...

PC KLUBAS

KAINA 4, 99 Lt BE CD

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '10 (41)
Kaina 4,99 Lt

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

TIKRO KAUBOJAUS ŽAIDIMAS!
Call of Juarez

DIDŽIAUSIA ŠIMTMEČIO KATASTROFA...
The Secret Files: Tunguska

IŠ KAIMO LAUKŲ Į MIESTO GATVES.
FlatOut 2

ŽINOK VISKĄ APIE VAIZDO PLOKŠTES!

Visa reikalinga techninė informacija.

IŠ GYVENIMO:

ŽMOGAUS ODA – DUOMENŲ LAIDININKAS!
DISTANCINIS PULTELIS ŽMOGUI?
KOMPIUTERIO TEISĖS IR KITOS LINKSMOS NAUJIENOS.

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854 2006'10

KONKURSAS



MĖNESIO ŽAIDIMAS

COMPANY OF HEROES

Prisijunk prie PC Klubo!

Prenumeruok PC Klubą ir gauk vardinius marškinėlius!

KIEKVIENAM skaitytojui, 2007-iems metams užsiprenumeravusiam PC Klubo žurnalą su DVD ne mažiau nei 6-iems mėnesiams, dovanosime marškinėlius su pasirinktu vardu ar „nick'u"! Ir ne šiaip užklijuotu, o IŠSIUVINĖTU!



Ir tai dar ne viskas! Skaitytojai, užsiprenumeravę PC Klubą su DVD metams, gali papildomai laimėti mobilųjį telefoną Sony Ericsson J210i!

Prenumeratos kaina mėnesiui – 7,99 Lt

Žurnalą galima užsiprenumeruoti visuose Lietuvos pašto skyriuose bei internete adresu www.post.lt.

PC Klubo prenumeratos kodas 5411.

Dėmesio!

Kad gautumėte marškinėlius ir dalyvautumėte lošime dėl telefono, užsiprenumeravę turite atsiųsti SMS žinutę numeriu 1656 (kaina 1 Lt) su tokiais duomenimis:

PCK (TARPAS) NICK'AS, ADRESAS, PAVARDĖ, VARDAS.

Ši informacija niekur nebus skelbiama, jos reikia tam, kad sutikrintume su pašto duomenimis ir tuomet išsiųstume jums prizus.

PC KLUBAS

Sveiki,

Šiame PC Klubo numeryje turime labai svarbių ir įdomių naujienų. Didžiausia ir svarbiausia, be abejo, yra DVD diskas. Taip, po ilgų apklausų, svarstymų ir skaičiavimų, pagaliau galime pasidžiaugti išleisdami PC Klubą su DVD! Laikas pamiršti vis labiau ribotus CD ir duoti jums vos ne keturis kartus daugiau įvairios medžiagos nei anksčiau. Tikimės, jums ši naujovė patiks, visi galėsite mėgautis didesne demo, video bei kitos įdomios medžiagos įvairove. Kas dar neturite DVD grotuvo savo kompiuteryje (tikimės, tokių yra labai mažai), dabar tikrai pats laikas tokį įsigyti — jų kainos visai mažos.

Kitą labai svarbų dalyką matote vidiniame žurnalo viršelyje, čia pat, kairėje. Pradedame 2007–ųjų metų PC Klubo prenumeratos akciją! Šį kartą nusprendėme neorganizuoti jokių loterijų, o apdovanoti KIEKVIENĄ, kuris prenumeruos PC Klubą ne mažiau nei pusei metų. O prizas ne šiaip kokia smulki dovanėlė, tai asmeniškai kiekvienam pagaminti marškinėliai su jūsų pasirinktu nick'u arba vardu bei PC Klubo logotipu. Ir visa tai bus ne užklijuota, o išsiuvinėta! Visą informaciją, kaip prenumeruoti PC Klubą ir gauti marškinėlius, bandyti laimėti mobilųjį telefoną, pateikiame čia pat. Tik noriu pasakyti, kad Lietuvos paštas prenumeratą kitiems metams turėtų pradėti priimti maždaug nuo spalio vidurio, tad jei gavus šį PC Klubo numerį iškart nepavyks užsiprenumeruoti žurnalo, šiek tiek palūkėkite, kol paštas pradės priimti prenumeratą.

Prieš pereinant prie žurnalo žaidimų turinio, dar viena įdomi naujiena. Kas domitės Lietuvos hip–hop muzika, turbūt jau žinote, kad vienas mūsų autorių — Messiah — yra tikrai neblogai „prasisukęs" šioje scenoje. Ir dabar jis išleidžia savo debiutinį albumą! Sveikiname Messiah, o jums siūlome pasiskaityti nedidelį atlikėjo ir albumo pristatymą „LT naujienų" skyrelyje. Beje, jei viskas pavyks, kitame numeryje galėsite ir išgirsti Messiah „gabalų" — juos planuojame patalpinti PC Kkubo DVD.

O dabar apie patį žurnalą. Labai ilgai laukę ir iš įvairių pasaulinio tinklo užkampių rankioję medžiagą, pagaliau pateikiame daugelio prašytą ir lauktą temą apie „Online" žaidimus. Iš tiesų patys nustebome, kiek daug šioje srityje visko vyksta. Niekaip nesugebėjome sutalpinti visko, ką atradome ir ką norėjome papasakoti, ir taip tema užima vos ne pusę žurnalo. Kas netilpo arba kas dar ateityje bus įdomesnio, būtinai papasakosime. MMO rinka jau labai stipriai užaugo ir ją galima drąsiai statyti greta kitų populiarių žaidimų žanrų.

Dėl didelės temos ir dėl bendros žaidimų situacijos rinkoje, recenzijų šiame numeryje „sukrito" palyginus nedaug. Tegu tai bus paskutinis atokvėpis prieš didžiulį šventinio sezono žaidimų maratoną. Nuo kito numerio naujų žaidimų apžvalgos pasipils kaip iš gausybės rago, tad kol kas pailsėkite ir paklajokite kartu su mumis po „online" žaidimų pasaulį.

Baigdamas šį pasisvekinimą noriu atkreipti dėmesį į dar vieną dalyką, kuris mums padėtų kai ką nuspręsti. Gauname vis daugiau klausimų apie konsolių žaidimus. Tą patys matote iš „Klausimai redakcijai" skyrelio ar skelbimų. Ir pati konsolių rinka šiuo metu labai intensyvi ir įtempta, juk prasideda nauja konsolių karta. Be to, daugelis PC žaidimų yra vienaip ar kitaip susiję su konsolėmis. Tad kyla klausimas: ar reikėtų PC Klube nedidelio skyrelio, skirto konsolių žaidimams, kuriame pristatytume pagrindines naujienas ir svarbiausius žaidimus, atsakytume į jūsų klausimus? Atsakymą įrašykite į kuponą žurnalo gale. Ačiū už bendradarbiavimą, mums tai labai svarbu.

Bėgu siuvinėti marškinėlių... :)

Iki!

P.S. Vos nepamiršau, taigi konkursai! Paskutiniame žurnalo puslapyje rasite minirecenzijų konkurso rezultatus ir naują konkursėlį su labai skambiu prizu.

Ričardas Jaščemskas





Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Aistė Veverskytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Mindaugas Mozūras, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Andrius Raižys.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.887
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Turinys 06 10



09



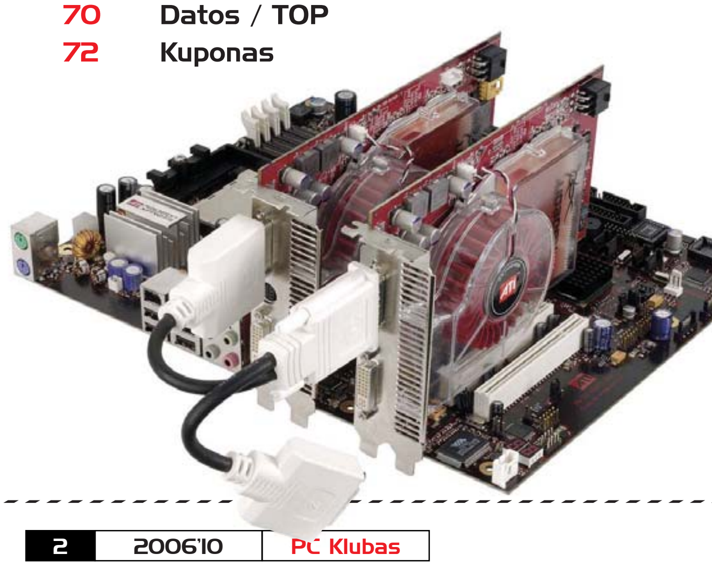
34



42



48



56



MSI
www.msi.com.tw
intel
P965
EXPRESS CHIPSET
Supports
intel
Core 2
Duo
inside
Du branduoliai
Dvigubas malonumas
MSI 975X Platinum PE
MSI P965 Platinum
MSI P965 Neo-F
MSI motininė plokštė ir Intel Core 2 Duo procesorius – dvigubas malonumas!
UAB „Fortakas" Vilnius, Kaunas, Klaipėda, Šiauliai www.fortakas.lt
UAB „Aureolės sprendimai" J. Basanavičiaus g. 25, Vilnius Tel. +370-5-2603708 www.aureole.lt
UAB „International Solution Group" Daukanto g. 22a - 5 Klaipėda Tel. +370-46-313840 www.fortakas.lt
UAB „Inida" V. Krėvės pr. 13a, Kaunas Tel. +370-37-311224 www.inida.lt
UAB „Komparsa" Ateities g. 33, Vilnius Tel. +370-5-2101620 www.komparsa.lt
UAB „Infociklas" Ramygalos 66-1, Panevėžys Tel. 845-571010 www.ciklas.lt
UAB „Balco LTD" S.Dariaus ir S.Girėno g. 21-19, Klaipėda Tel. (8 46) 310 610 www.balco.lt
UAB „KSC" Savanorių pr. 278, Kaunas Tel. 312992 www.ksc.lt
Specifikacijos gali būti keičiamos be išankstinio įspėjimo
Intel, Intel logotipas ir Intel Core yra Intel korporacijos, arba jos dukterinių įmonių JAV ir kitose šalyse, registruoti prekiniai ženklai.



DVD PRISTATYMAS

Pagaliau ilgai laukti ir ruošti planai įgyvendinti! „PC Klubas“ pasirodė su DVD! Galima pamiršti vargus bandant nuspręsti, kuri gi iš dviejų ar trijų demonstracinių versijų (galimų įdėti į CD) yra įdomesnė. Galima nebepykti ant kūrėjų, kad jie „užbombarduoja“ „demūškėmis“, tad šios nebetelpa į CD. Dabar Jums galime pateikti beveik keturiskart daugiau medžiagos nei anksčiau. Tikėsimės, jog Jums šis smarkokai pailgėjęs „bendravimo“ su „PC Klubu“ laikas patiks. Na, o pirmajame žurnalo DVD rasite šią medžiagą:

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

„Dark Messiah of Might and Magic“
Būtent ši demonstracinė versija buvo paskutinis lašas mūsų kantrybės taurėje, kuris lėmė DVD pasirinkimą. Tokį žaidimą išties reikia pabandyti. „Half–Life 2“ variklis „fantasy“ aplinkoje ir pirmojo asmens veiksmas, pasitelkiant artimąsias ir tolimąsias kovas bei burtus. Demonstracinėje versijoje galima pereiti porą pradinių lygių, pabandyti įvairias veikėjo kovos bei sąveikos su aplinka galimybes.

„F.E.A.R.: Extraction Point“
Dar vienas superhitas — geriausios praėjusių metų šaudyklės papildymas. Nors kažko drastiškai naujo nereikia tikėtis, pratęsti herojaus istoriją su keletu naujų ypatybių yra labai įdomu. Čia galite pabandyti vieną papildymo epizodą.

„Just Cause“
Tiesiog milžiniškas veiksmo žaidimas, kurio niekaip nespėjome sužaisti ir apžvelgti šiame numeryje. Didžiulė tropikų sala, po kurią galima laisvai keliauti ir vykdyti misijas siekiant nuversti šalies diktatorių.

„The Settlers II: 10th Anniversary“
Daugelis žaidėjų geriausia „Settlers“ serija pripažįsta būtent antrąją žaidimo dalį. Kūrėjai, sulaukę jos dešimtmečio, nusprendė produktą atgaivinti pasitelkdami naują trimatį varikliuką, nusprendė leisti žaidėjams vėl kurti ir stebėti mielą naujakurių gyvenimą. Demonstracinėje versijoje galima pereiti apmokymo režimą ir atlikti vieną mažos salos apgyvendinimo misiją.

„Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade“
Futuristinį karinį stalo žaidimą kūrėjai pabandė adaptuoti į kompiuterinę strategiją, kas atnešė populiarumo. Autoriai vėl papildė žaidimo pasaulį išleisdami savarankišką („standi–alone“) papildymą, kuris nereikalaus originaliojo „Dawn of War“ žaidimo. Demonstracinėje versijoje yra apmokymas ir dvi misijos.

„Broken Sword: Angel of Death“
Sugrįžta viena žymiausių nuotykių žaidimų serijų. Demonstracinėje versijoje galite pabandyti dalį žaidimo valdydami pagrindinį veikėją Džordžą Stobardą, kuris ieško pavogto rankraščio.

„Left Behind: Eternal Forces“
Strateginis žaidimas, kuriame kaunasi dangiškosios gėrio ir pragariškosios blogio jėgos išnaudodamos, be abejonės, žmonių pasaulį. Demonstracinėje versijoje galima pereiti keturias misijas.

PILNAS ŽAIDIMAS – „SAUERBRATEN“

Tai pirmojo asmens šaudyklė, kurią galima žaisti tiek vienam, tiek tinkle. Išskirtinė žaidimo savybė yra ta, kad žaidžiant galima dinamiškai koreguoti žemėlapį ir pačiam kurti įvairias kovos galimybes.

SHAREWARE

„New Star Soccer 3“
Originalus, nors ir dvelkiantis labai senoviška grafika, sporto valdymo žaidimas, kuriame rūpinamės pavieniais futbolininkais.

„Chicken Attack“
Simpatiškas „arkanoidas“ — žaidimas, kuriame reikia rutuliuku išmušinėti paruoštus blokelius, tik šiuo atveju vietoj blokelių turime vištas.

„Frets on Fire“
Ne tik konsolių žaidėjai gali pabandyti groti gitaromis (PS2 žaidimas „Guitar Hero“ susilaukė didžiulio populiarumo). Nemokamas žaidimukas leidžia pamiklinti pirštus ir pabandyti sugroti melodijas.

„The Blob“
Dar vienas žaidimas, kurio idėja iš dalies pasiskolinta iš populiaraus konsolių žaidimo. Galbūt teko girdėti tokį japonišką „trenktą“ žaidimą „Katamari“, kuriame aplinkose reikia ridenti sferą, prie kurios prikabinami vis didesni daiktai. Čia gi reikia valdant kažkokį ateivišką spalvingos masės gabalą nudažyti įvairias Utrechto (Olandija) miesto vietas.

„Birds on Wire“
Jei teko susidurti su tokiu gana žymiu žaidimuku „Zuma“, tai šis jums tikrai patiks. Iš esmės užduotis ta pati — iššaudyti spalvingus kamuoliukus, šiuo atveju — paukščiukus, tupinčius ant susiraizgiusių laidų.

VIDEO

„Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar“
Beveik 5 min. filmukas — tiesiai iš žaidimo: įvairios kovos, burtai, priešai ir kiti vaizdai.

„Paraworld“
Beveik 6 min. reklaminis žaidimo pristatymas: intro ir įvairūs žaidimo elementai.

„Rayman Raving Rabbids“
Šeši trumpi reklaminiai filmukai, sulipdyti į vieną. Kiekvienas parodo kokį nors labai smagų „mokslinį“ faktą apie triušius iš būsimojo „Rayman“ žaidimo.

„Half–Life 2: Episode Two“
Daugiau nei 10 min., iš penkių skirtingų žaidimo epizodų sudarytas filmukas. Įrašytas pats „geimplėjus“ įvairiose vietose.

„Lineage II Chronicle 5: Oath of Blood“
„Lineage II“ papildymo 4 min. filmukas, kuriame pasakojama teritorijos istorija ir pristatomas papildymas. Atkreipkite dėmesį, kad papildymas smulkiau aprašytas šiame numeryje.

„Callfactor: Revolution“
Nauja šaudyklė, labai įspūdingai išnaudojanti fiziką. 3 min. įvairių kovos galimybių demonstracija.

„Need For Speed: Carbon“
Nedidelė naujų automobilių demonstracija bei labai detalios naujos „tiuningo“ galimybės.

„Enemy Territory: Quake Wars“
Išsamus, beveik 6 min. mokomasis filmukas, demonstruojantis vieną iš žmonių kovotojų misijų.

„Unreal Tournament 2007“
Neilgas, iš įvairių kovos elementų bei žaidimo epizodų sulipdytas pristatymas.

TRASH

Nuotraukų peržiūros ir redagavimo programos, apie kurias rašėme praėjusiame ir šiame numeriuose: „ForceVision“, „Picasa“, „Farstone“, „IrfanView“, „XnView“.

„Half–Life 2 Benchmark“
Speciali programėlė, leidžianti lengvai testuoti savo kompiuterio pajėgumą, naudojant „Half–Life 2“ žaidimą.

„Quake 4 SDK“
Ketvirtojo „Quake“ modifikacijų kūrimo įrankis — puikus pradžiamokslis tiems, kurie nori susipažinti ir nutuokti, kaip kuriami žaidimai.

Krūva „FlatOut 2“ „skrynšotų“.


M CAMERA
700x DIGITAL ZOOM
SUMOKI 10ct KALBI VISĄ VALANDĄ
IŠREIKŠK SAVE
SUKURKSAVO REKLAMĄ
NUFILMUOK SAVO ISTORIJĄ, KAIP M IŠGELBĖJO VIŠTĄ, IR ATSIŲSK MUMS.
WWW.MTASKAS.LT
GERIAUSIAS ISTORIJAS PARODYSIME PER TELEVIZORIŲ.

Laukiamiausi žaidimai

NEED FOR SPEED: CARBON
FIFA 07
NECROVISION
ALAN WAKE

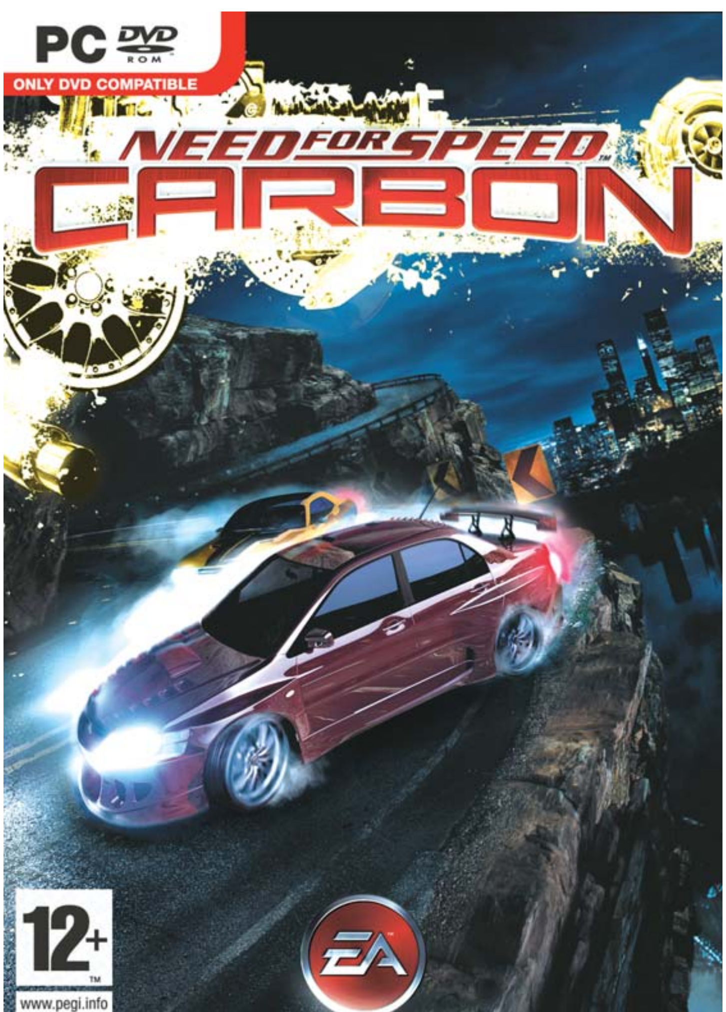
ALEX

Po santykinai tylios vasaros prasidėjęs „geimingo“ sezonas žada mums pateikti daugybę staigmenų. Kaip jau tapo įprasta, žurnalą pradedame įdomiausia informacija apie daugiausiai mūsų skaitytojų balsų surinkusius žaidimus.

1. NEED FOR SPEED: CARBON

Atsparūs smūgiams korpusai, neįtikėtini greičiai, tikroviškumo minimumas, „tiuningo“ bei nušlifuoto iki blizgesio „geimplėjaus“ maksimumas — štai pati tiksliausia naujos vizijos charakteristika, tinkanti naujajai „Need For Speed“ frančizei, prasidėjusiai dar nuo „Underground“. Ir vėl kompanija „Electronic Arts“ skuba pristatyti pasauliui dar vieną NFS dalį, siekdama numalšinti neapsakomą žaidėjų troškulį greičiams, o tuo pačiu gauti tokias pinigų sumas, apie kurias mes su jumis net ir svajoti negalime.

Prieš pereidamas prie naujovių apžvalgos, trumpai apsistosiu prie siužetinės užuomazgos (taip taip, jau pripraskite prie to, kad lenktynėse atsiranda siužetai). Grįžęs į gimtąjį miestą (veikėjas čia tas pats, kaip ir „Most Wanted“), susidursite su praeitimi. Pirmiausia su savo buvusia mergina Niki, kurios vaidmenį atliks kanadiečių aktorė Emmanuelle Vaugier. Taip pat išvysite žiaurios gatvės lenktyniautojų gaujų priešpriešos mastus. Jie varžosi dėl įtakos mieste, kiekviena grupuotė stengiasi



Ką tiksliai reiškia šie ženkliukai virš automobilių, sužinosime, ko gero, tik gavę „NFS: Carbon“. Galima spėti, kad taip įsakinėsime savo komandos nariams ir „prasivalysime“ sau kelią.



įrodyti varžovams savo pranašumą lenktynėse, tuo pačiu užsitarnaudama autoritetą ir stiprindama savo įtaką miesto kvartaluose. Vienu tokių lenktynininkų taps ir žaidėjas, o pagrindinis jo tikslas — „užkariauti“ teritorijas, ir vienintelis dalykas, kuris jam gali tame sutrukdyti — jo paties menki vairavimo įgūdžiai. Iš pradžių varžybos bus sukoncentruotos dideliame naktiniame Palmonde, kuris savo dydžiu kiek viršija „Most Wanted“ vietovę, o paskui, į veiksmą įsitraukus vaikinams su uniforma, tolygiai pereis į riboto priėjimo zoną — Karbon kanjono dugną. Būtent jis ir paveiks daugelį žaidimo „geimplėjaus“ aspektų.

Pasirinkimui turėsime daugiau kaip 50 skirtingų markių automobilių, kurių sąrašas buvo paimtas iš „Most Wanted“ ir žymiai papildytas. Visos šios mašinos skirstomos į tris kategorijas: Tiuningas, Raumemys ir Egzotika. Šis pasiskirstymas nėra šiaip formalumas, skirtingų grupių automobilių valdymas, galimybės, elgesys kelyje bei pagrindiniai parametrai kardinaliai skirsis.

Naujų teritorijų užgrobimas ir pergalės prieš grupuočių lyderius leis jums samdyti komandos narius, kurie pasižymės savais talentais įvairiausiose srityse. Jie padės jums ne tik lenktynių metu, bet ir suteiks „bonusų“ — platesnes „tiuningo“ galimybes, priėjimą prie kai kurių ekskliuzyvinių detalių, kurias gaus savo kanalais, mažesnį policijos dėmesį jūsų personai ir t.t. Žaidėją sutiks mechanikai, sugebantys pagerinti jo mašiną ne tik techniškai, bet ir vizualiai, „vedliai“ („pathfinders“), kurie padės ištirti žemėlapį, „drafteriai“ („drafters“), leisiantys jums įsigreitinti, paeiliui lenkdami vienas kitą, ir „blokeriai“ („blockers“), kurie gali užblokuoti varžovui kelią arba suklaidinti.

Maloni naujiena drifto mėgėjams. Šis režimas naujoje NFS dalyje sugrįžta. Daugelis jūsų šią vasarą greičiausiai stebėjo filmą „Greiti ir įsiutę 3“, kuris ir įkvėpė žaidimo kūrėjus. Trumpai tariant, driftas žaidime pagal „draivą“, greitį bei pojūčius labai primins tą, kurį matėme filme.

O dabar apie ryškiausią, įsimintiniausią ir tiesiog neįtikėtiną dalyką — tiuningą. Be didžiulio jūsų mažylės derinamų parametrų kiekio



Ar žvėriškos galios amerikiečių „muscle“ automobiliams pavyks nugalėti elektronikos prigrūstus japoniškus „tiunerius“? O galbūt geriausiai pasirodys egzotiški automobiliai?



daugiau nebūsite apriboti savo fantazijos skrydyje, nes nauja „tiuningo“ sistema, pavadinta „Autosculpt“, leis valdyti pagrindinių jūsų automobilio dalių formas bei rankiniu būdu derinti jų aukštį, plotį, iškyšos lygį, atskirų detalių dydį ir panašiai.

Apie naują garso takelį kol kas nieko konkretaus nežinoma, pasakyta tik tiek, kad ausyse skambės nuodingas hip–hopo bei elektroninės muzikos mišinys. Kūrėjai tikisi, kad žaidimą žais visi: nuo PC savininkų iki jų konsolinių brolių, net mobilių telefonų vartotojų. O laukti liko jau visai nedaug.

2. FIFA 07

Eilinė begalinės futbolo frančizės dalis pasiruošusi pasigirti šimtais licencijuotų futbolininkų, dešimtimis visiems pažįstamų futbolo klubų, taip pat naujomis lygomis bei čempionatais. Šį kartą kūrėjai atsiklausė fanų bei neapsiribojo vien grafikos pagerinimu — visiškai pasikeis pasų bei smūgių sistema, kai kurie kiti „geimplėjaus“ niuansai. Šiuo metu nenorėčiau visko atskleisti, tuo labiau, kad jau kitame PCK numeryje išvysite pilną žaidimo apžvalgą.

O aš kol kas siūlyčiau susipažinti su žaidimo... garso takeliu, kuri šį kartą sudarys daugiau kaip 40 kompozicijų. Niekam nėra paslaptis, kad FIFA — ne tik geras futbolo simuliatorius, bet turi ir daug gražios bei tinkamos sportiškos muzikos. Šiais metais pirmenybė teikiama atlikėjams iš Didžiosios Britanijos; štai pilnas sąrašas visų tų, kurie dalyvavo muzikos žaidimui įrašyme: Muse (Didžioji Britanija), Boy Kill Boy (Didžioji Britanija), Keane & Bersuit Vergarabat (Argentina), caBas (Kolumbija), Carlos Jean (Ispanija), Epik High (Korėja), Keane (Didžioji Britanija), Plastilina Mosh (Mechiko), Shiny Toy Guns (JAV) ir Seu Jorge (Brazilija). Steve Schnur, EA žaidimų rinkodaros bei muzikos reikalų vadovas, teigia, kad „tikras futbolo simuliatorius turi buti lydimas magiška muzika bei komandų himnais, tik tuomet jis nenusileis realiam futbolui. Todėl muzikai skyrėme ne ką mažesnį dėmesį nei „geimplėjui“. Su kuo visus ir sveikinu.

3. NECROVISION

Išeiviai iš lenkų studijos „People Can Fly“ visai neseniai įkūrė kompaniją „The Farm 51“ ir jau spėjo anonsuoti savo debiutinį projektą — „Necrovision“. Ambicingi vaikinai taikosi iš karto į dvi platformas — PC, „Xbox 360“ ir neatmeta galimybės žaidimui pasirodyti kitose „next gen“ konsolėse. „Necrovision“ žanras, aišku, yra šaudyklė. Kitokio darbo iš sėkmingo „Painkiller“ kūrėjų niekas ir nesitikėjo.



Žaidimo veiksmas vystysis 1916 metais, atsidursime kareivio, dalyvaujančio Pirmojo pasaulinio karo mūšiuose, vaidmenyje. Tačiau neverta manyti, kad „The Farm 51“ bando nukopijuoti „Call Of Duty“. Po kurio laiko pagrindinis veikėjas suvokia, kad karas vyksta ne dėl politinių nesutarimų, o dėl atsidūrusių laisvėje vampyrų, vilkolakių ir kitų Tamsios nacijos atstovų. Žaidimo eigoje herojus pats pavirs demonu ir tokiu pavidalu pratęs savo žygdarbius, gelbėdamas žmoniją nuo pražūties. Taigi „Painkiller“ tėvai lieka ištikimi savo stiliui.

4. ALAN WAKE

Savo laiku sėkmingo žaidimo apie nutrūktgalvišką savo šeimą praradusį policininką („Max Payne“) kūrėjas, „Remedy Entertainment“, darbuojasi prie ne mažiau įdomaus veiksmo trilerio „Alan Wake“.

Rugsėjo mėnesį vykusiame „Intel Developers Forum“ lankytojų dėmesiui buvo pristatyta nedidėlė demonstracinė versija, kurioje rodomas mieste šėlstantis tornado. Parodos dalyvių teigimu, visas „geimplėjus“ buvo labai artimas tikrovei. Stichinė nelaimė šlovė viską savo kelyje, mašinos kilo aukštyn, daužėsi namų langų stiklai, su šaknimis buvo ištraukiami medžiai, o svarbiausia — kad visą tą audrą kontroliavo projekto kūrėjas realiame laike, ir tai nebuvo iš anksto surežisuotas klipukas. Pažymėsiu,



Kūrėjų žodžiai apie dienos ciklą ir atmosferos kaitą išties netušti. Tokie paveiksliukai daugiau nei įtikinami.

kad žaidimas buvo testuojamas „Intel Core 2 Quad“ kompiuteryje. Ką gi, dabar žinosime, ko galima laukti iš naujos kartos žaidimų...

Kaip jau tikriausiai supratote, autoriai žada skirti ypatingą dėmesį ne tik „geimplėjui“, bet ir bendrai žaidimo atmosferai. Vienu svarbiausiu faktorių jos kūrime taps šviesa, kuriai buvo sukurta speciali technologija. Suomių dizainerių teigimu, jų pagrindinė užduotis yra maksimaliai panardinti mus į gyvą, interaktyvią visatą, kurioje vidudienį tolygiai keičia saulėlydis bei naktis, giedra diena užleidžia vietą bjauriai darganai, o besikeičiančio vėjo putimas aiškiai matosi pagal augalijos elgesį... „Remedy“ ne tik padarė daugybę nuotraukų tekstūroms, bet taip pat panaudojo palydovinius duomenis vietovės reljefui, tvarkingai apskaičiavo žvaigždžių padėtį virš miesto pagal visas astronomijos taisykles bei padidino matomumą iki dviejų kilometrų.

Kūrėjai tikisi, kad „Alan Wake“ bus kur kas ilgesnis už trumpalaikį „Max Payne 2“. Žaidimo scenaristas Sam Lake, teigia, kad „Max Payne 2“ siužetas buvo kuriamas pagal kinematografijos kanonus. Tačiau „Alan Wake“ atveju turėsime TV serialo modelį. Taip sakant, „Alan Wake“ pirmasis sezonas“.

Šia džiugia naujiena ir baigiu laukiamiausių žaidimų apžvalgą. Iki susitikimo toje pačioje vietoje lygiai po mėnesio!



Ar tai TV transliacija? Ne, tai visiškai atnaujintas grafinis FIFA 07 varikliukas!



Pirmieji vaizdai ypatingo įspūdžio nepadaro, tačiau leidžia suprasti, kad grafikos kokybė bus derama, o „geimplėjus“ nevirs rutina. „Painkiller“ varikliukas lengvai atpažįstamas. Be to, mūsų lauks kokybiška animacija bei fizika.



Skaitmeninė poezija poligoniniams klausytojams



„Na jau arti... Arti... Antimaterija arti...“ — tokiais žodžiais prasideda ilgai nokintas debiutinis atlikėjo Messiah albumas. Jis tikrai arti — šturmuoja parduotuves nuo spalio mėnesio antros pusės, tad kiekvienas jau ilgai netrukę galite pradėti ieškotis savosios Antimaterijos...

Messiah — tai *„Lietuvos hip–hop'o apdovanojimų 2005“* geriausio atlikėjo titulą pasigviešęs veikėjas, kurio recenzijas galite rasti ir šio žurnalo puslapiuose. Ekscentriškas charakteris suteikė albumui dar niekam neragautą prieskonį, o praeityje apturėti mokslai muzikos mokykloje žada muzikalų atlikimą, laužantį stereotipus apie repą. „Mano kūrinių pagrindinis tikslas — nustebinti patį save. Bet kokia forma.“ — išdavė savo (nebe)slaptą formulę *Messiah*.

Albumas *„Antimaterija“* nebus vienalypis. Ir jei žinote atsakymą į klausimą: „kas yra hip–hop'as?“, išklausę visų kūrinių pamėginkite į jį atsakyti dar kartą. „Siekiu visiško atsiribojimo nuo konkrečių žanrų. Nes priešingu atveju pats jaučiausi ribojamas jų.“ — teigia *Messiah*. Žanrai nebesitveria savuose rėmuose, tad albumas varijuoja nuo džiazo prieskonį turinčių įrašų iki elektroninio skambesio, nemaža dalis programuotų kūrinių yra patobulinti gyvais instrumentais.

Rimavimo technika, žodžių fonetika ir tekstų tematikomis eksperimentuojantis atlikėjas *Messiah* nupasakoja kelionę link „Antimaterijos“ laužyto siužeto forma. Ironija yra plakama viename dubenyje su futuristinėmis temomis, filosofiniais apmąstymais ar atpalaiduojamaisiais muzikiniais seansais. 15 pilnaverčių įrašų ir 1 „skitas“. Jokios skaičių simbolikos, jokių reklaminių triukų. Tik įrašai ir galybė savo idėjų energetika pulsuojančių priedų...



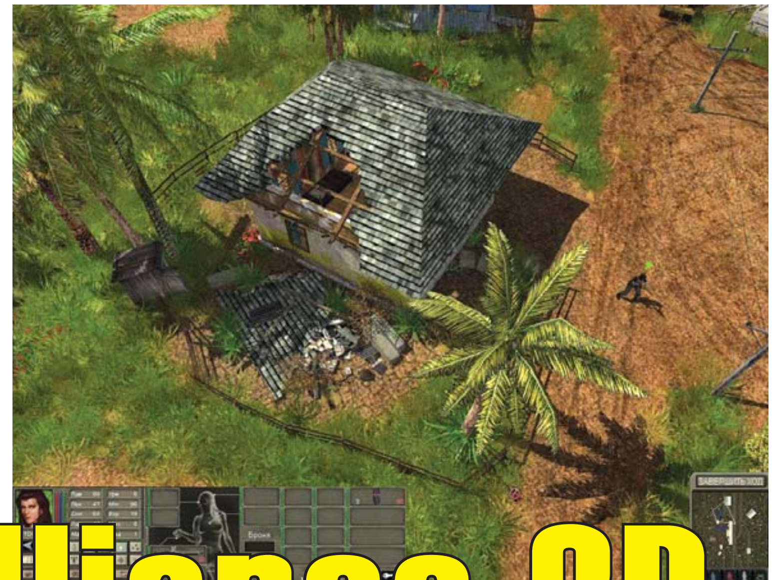
Lai faktai kalba patys už save:

- ✓ *0,5m x 0,5m sulankstomas viršelis.* Žinoma, tai nereiškia, kad kompaktiniam diskui paleisti tau reikės pusės kambario dydžio muzikinio centro...
- ✓ *Gerokai virš 300 000 kiškių viršelyje.* Taip, rašydami šį skaičių neapsirikome. O „gerokai daugiau“ — tai daugiau keliolika tūkstančių...
- ✓ *13 nematomų „skitų“.* „Kaip tai — nematomų?“ — klausi. Štai tau nematomas atsakymas: ...
- ✓ *Viršelis — interaktyvus.* Taigi *„Antimateriją“* galėsi girdėti, lankstyti, žiūrėti, skaityti, skaičiuoti, ir..., ir...
- ✓ *O kompaktinis diskas nebus vien audiomedžiaga užpildytas...*
- ✓ *Užuomina specialiai „PC Klubui“: ir su žaidimais albumas turės kai ką bendro...*

Sampratą apie kompaktinio disko pavidale išleistą albumą laikas keisti. Ir tai bus vienas pirmų žingsnių ta kryptimi Lietuvoje. „Muziką laikau menu, ko sau neleidžia kai kurie išankstiniu nusistatymu besivadovaujantys cinikai,“ — pasakoja *Messiah*. — „Todėl ir pateikimo formą vertinu idėjomis grįstą, o ne pigia estetika...“

Messiah singlą *„Antimaterija“* jau kurį laiką galite išgirsti radijo stoties *ZipFM* eteryje, o albumo pristatymai vyks spalio 20 d. Vilniuje, klube *„Grass“* bei spalio 21d. Kaune, *„Fortas pub“*. Maždaug tuo metu jau bus išplatinti ir patys albumai. Ieškokite jų daugumoje parduotuvių, kol nesurado kiti.





Jagged Alliance 3D

www.strategyfirst.com

- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS ėjimų strategija
- KŪRĖJAS GFI Russia
- LEIDĖJAS Strategy First
- PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga

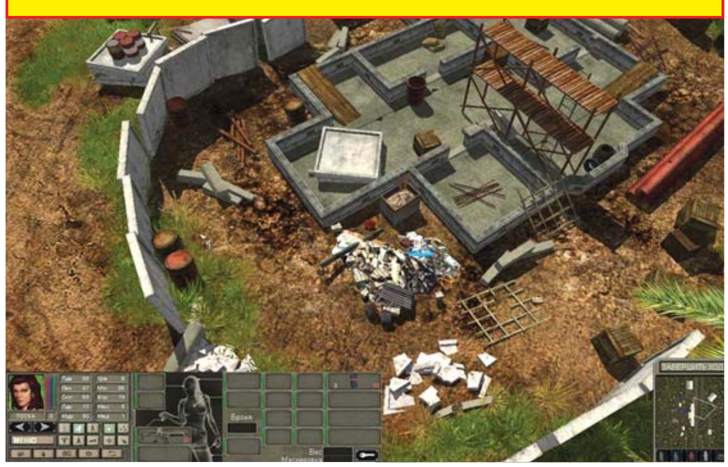
Jagged Alliance yra vienas iš žymiausių ėjimų strategijos žaidimų, sugebėjusių pritraukti išties didelę fanų minią. Tiesa, pastaruosius kelerius metus jiems teko tiesiog laukti, mat serija iš dvimatės keliauja į 3D erdvę ir žada pasiūlyti mums naujos prabos žaidimą.

Trečiosios populiarios frančizės dalies siužetas pasiūlys mums keliauti į mažytę šalį Afrikos Vakaruose, kuriuose neseniai prasidėjo kruvinas pilietinis karas. Čia reikės pasistengti išgelbėti buvusį valstybės vadovą, priverstą prašyti Dievo malonės bei šauktis laisvųjų visų pasaulio samdinių pagalbos. Siužetas negali pasigirti originalumu, kadangi faktiškai pakartoja ankstesnės dalies istoriją. Tačiau ir patys kūrėjai apibūdina savo projektą kaip idėjinį pirmųjų dviejų dalių tęsinį. Autoriai nenori nuliūdinti ištikimų frančizės fanų, kuriems taip patiko gelbėti nuskurdusius užsieniečius, jog gerbėjai nebenori nieko kito nė girdėti. Tik laikas parodys, ar teisingą sprendimą priėmė vaikinai iš kūrėjų studijos „GFI“.

Specialiai šiam žaidimui buvo sukurtas visiškai naujas grafinis variklиukas, kuris ne tik perkels mus į visą 3D pasaulį, bet ir apstulbins grafikos bei animacijos stebuklais. Šiuo metu tuo sunku abejoti, užtenka pažvelgti į pridedamus paveiksliukus.

Visų pamėgtiems veikėjams nestokoja poligonų, taigi jie gali pasigirti kruopščiai sumodeliuotais raumenimis, nauja ekipiruote. Be to, kamera lengvai sukasi aplink bet kurį objektą ir maloniai demonstruoja mums neįtikėtino grožio peizažus: miškelyje auga tvarkingi medžiai, ant kurių galima įmatyti kiekvieną lapelį, žemėje vienišai guli simpatiški akmenukai, tarpgiryje žydi gėlės, o lauke sutartinai su visais gamtos dėsniais čeža žalia žolelė.

Kol kas pateikiama daugiausia rusiškų ekrano paveikslėlių. Kokia situacija dėl anglų kalbos, sunku pasakyti, tikėtina, kad angliškos versijos sulauksime kur kas vėliau nei rusiškos.



Nepaisant perkėlimo į 3D, „Jagged Alliance“ žada tęsti gerbėjų mėgiamą istoriją ir išlaikyti visus tradicinius „geimplėjaus“ elementus.

Veikėjų animacija žada neatsilikti nuo bendro grafikos lygio. Veikėjai galės nutūpti ir atsigulti ant žemės, kapanotis sienomis, repečkoti į kalnus ir nusileisti į nedideles tarpukalnes... Vadinasi, autoriams teks padaryti taip, kad visa tai atrodytų mažiausiai tikroviškai, ir kad žaidėjams nekiltų klausimo: „O ką čia mano auklėtinis išdarinėja?“.

Taip pat mums žadama visiškai interaktyvi aplinka, tad bus galima ne tik įeiti į bet kurį pastatą ir sukelti ten vėjus, kartu galėsime be problemų sugriauti jį iki pat pamatų. Kažką panašaus jau matėme „Silent Storm“ žaidime, kur žaidėjas galėjo lengvai išardyti/sugriauti bet kurį objektą.

Kalbant apie „geimplėjų“, naujajame žaidime vėl išvysime gerai pažįstamą žingsninę ėjimų sistemą. Taigi nors pasaulį tyrinėsime realiu laiku, tačiau vos tik akiratyje pasirodys piktas priešas, tuoj pat užgros nerimo kupina muzika ir įsijungs žingsninis režimas. Tačiau kitaip ir būti negali, nes „Jagged Alliance 3D“ realiu laiku yra tiesiog neįmanomas. Kitu atveju ne tik būtų prarastas visas žaidimo žavesys, bet ir palaidotas trapus balansas.

Ką gi, atrodo, kad „GFI Russia“ ketina paruošti mums tikrai neblogą žingsninę taktinę strategiją su RPG elementais, kurioje rasime įdomų, nors ir nukreipiantį į ankstesnę dalį, siužetą, gerai pažįstamą „geimplėjų“, taip pat ištisą aibę iš ankstesnių dalių atkeliavusių samdinių. Be to, projektas jau gali pasigirti gražia 3D grafika, milžinišku naujų ginklų kiekiu, tikroviška balistika bei fizika, ir net veikimu pagal Niutono dėsnius. Ar dar nepavargote lenkti vieną po kito pirštelių?



Undercover: Operation Wintersun

www.undercover-game.com
- PLAFTORMA PC DVD ROM
- ŽANRAS nuotykių
- KŪRĖJAS Sproing Interactive Media
- LEIDĖJAS dtp Entertainment
- PASIRODYMO DATA 2006 lapkritis

Šių metų pavasarį pasirodė šiek tiek informacijos apie naują nuotykinį žaidimą „Undercover: Operation Wintersun“, kuriamą vokiečių studijos „Sproing“, kurį ketina išleisti kita vokiečių kompanija „dtp“/“Anaconda“. Dabar gi atėjo metas plačiau susipažinti su šiuo projektu, juo labiau, kad pasirodymo laukiama kitą mėnesį.

Pirmiausia, žaidimas bus visiškai trimatis, su visomis būtinomis technologijomis, kas yra reta šio žanro projektams. Antra, siužetas papasakos apie tai, kaip pagrindinis veikėjas turi sutrukdyti naciams sukurti masinio naikinimo ginklą, tiksliau, galingą atominę bombą.

Nuotykių žaidimas Vokietijoje Antrojo Pasaulinio karo metu — dar viena viltis žanrui.

„Sproing“ kūrėjai ištyrė nacių branduolinius projektus su tik vokiečiams būdingu kruopštumu ir tikina, kad prifantazavo labai nedaug. Pagrindinis veikėjas, britų žvalgybos MI6 agentas (šnipas iš prievartos) daktaras Džonas Rasselas, žaidimo eigoje susitiks su daugeliu istorinių veikėjų. Apskritai projektas atrodo labai įdomiai — na, kas gi dar, jei ne patys vokiečiai, sugebės sukonstruoti žaidime tikrovišką nacių laikų Vokietiją? Štai kad tik nepersistengtų su cenzūra, nes viskas, vienaip ar kitaip susieję su svastikomis, Antrąjį pasaulinį pralaimėjusioje šalyje yra griežtai reglamentuota.

Mokantys vokiškai jau dabar gali išbandyti „Undercover: Operation Wintersun“ demonstracinę versiją, taip pat labai tikėtina, kad jie anksčiau galės žaisti ir patį žaidimą.



Arcane Legions: A Rising Shadow

www.slitherine.com/arcanelegions
- PLAFTORMA PC DVD ROM
- ŽANRAS strategija/RPG
- KŪRĖJAS Slitherine Software
- LEIDĖJAS nepaskelbtas
- PASIRODYMO DATA 2007

Strateginio RPG žaidimo „Legion Arena“ papildymo „Cult of Mithras“ autoriai rengiasi kurti pilnavertį savo žaidimą. Kaip ir galima tikėtis, tai bus „fantasy“ strategija su RPG elementais.

„Arcane Legions: A Rising Shadow“ žaidime žadama unikaliai sulieti du žanrus: vietoje vieno veikėjo žaidėjams teks valdyti ir vystyti visą armiją. Vykdydami kampanijos misijas bei užduotis, kurių žaidime bus daugiu nei šimtas, po truputį iš savo nemokšiškų samdinių būrio kursime talentingą, puikiai ginkluotą armiją. Kiekvieną karį bus galima „aprengti“ atskirai, parinkti jam specialią ginkluotę, taip pat rūpintis jo treniruotėmis bei apmokymais.



„Total War“ su elfais, orkais, driežažmogiais ir kitokiomis „fantasy“ būtybėmis? Visai įmanomas dalykas, jei tik kūrėjų ambicijos pasiteisins.



Mikrovaldymą pagražins didžiuliai visiškai trimačiai mūšiai, personažų „motion capture“ animacija ir trimatis pasaulinis žemėlapis. Patys autoriai savo pasaulį apibūdina kaip „įtikinamą „fantasy“ aplinką“.

RPG žaidimas visai armijai!

Kūrėjai praneša, kad „Arcane Legions: A Rising Shadow“ bus skirtas ne tik PC, bet ir konsolėms, tačiau kol kas nepraneša kurioms.



ŽVAIGŽDĖS IR JUOSTOS

Kompanija „Activision Value“ atskleidė naujas detales apie žaidimą „History Channel: Civil War“, kuriamą PC, PS2 ir X360 platformoms. Šis naujas veiksmo projektas pasiūlys mums atsidurti karo, suskaidžiusio šalį į dvi puses, chaose. Kelintą kartą kūrėjai siūlo pabuvoti amerikiečių Pilietinio karo (1861– 65 metų) sūkuryje, kuris vyko tarp buržuazinių Šiaurės valstijų (Union) bei vergovinių pietinių valstijų (Confederacy, Confederate States of America), atsiskilusių nuo Sąjungos ir sukėlusių riaušes siekiant įamžinti šalyje vergiją.

Tapo įprasta, kad norėdami parodyti šį periodą žaidimų kūrėjai renkasi strategijos žanrą, tačiau šį kartą mums siūloma pamatyti viską savo akimis, nes „History Channel: Civil War“, kuriamas kompanijos „Cauldron“, yra ne šiaip veiksmas, o pirmojo asmens šaudyklė.

Galėsite dalyvauti pačiuose įžymiausiuose istoriniuose mūšiuose: Gettisbergo mūšyje, mūšyje prie Bul–Ran upės, Šarpsbergo kautynėse. Žaidėjas galės naudotis autentiškais šaunamaisiais tų laikų ginklais, dalyvauti durtynėse, nustatinėti sprogmenis, atlikti sabotažus, griauti pastatus ir t.t.

„History Channel: Civil War“ pasirodymas vienu metu visose versijose įvyks šių metų lapkričio 14.



KALNŲ ATEIVIS ALIASKOJE

Nepriklausoma austrų studija „Bongfish Interactive Entertainment“, nuo 1999 metų prasidėjusios kalnų slidinėjimo simuliatorių serijos „Stoked Rider“ kūrėja, anonsavo eilinį žaidimą, pavadintą „Stoked Rider: Alaska Alien“. Jame nuo kūrėjų pamėgtų aukštų apsnigtų Aliaskos kalnų nusileis keistos išvaizdos būtybė iš kitos planetos su rutulio formos galva. Galbūt tai yra susiję su tuo, kad Žemėje nerasta nieko, kas sugebėtų pakeisti šių metų balandį Kanadoje tragiškai žuvusį austrą Tommį Biunnerį, kuris dalyvavo ankstesnėje frančizės dalyje „Stoked Rider: Big Mountain Snowboarding“. Kad ir kaip ten bebūtų, naujas projektas pasirodys kitų metų pradžioje.



KOOPERATORIŲ ATAKA

Britų kompanija „Eidos Interactive“ (priklausanti tautiečiams iš SCi) anonsavo kooperatyvinę pirmojo asmens šaudyklę „Crossfire“. Šiame britų komandos „Pivotal Games“ (taktinės frančizės „Conflict“ autoriai) žaidime iš karto du pagrindiniai veikėjai yra slapti vyriausybės agentai, tarp kurių vieno žaidėjo režime reikės nuolat persijunginėti, kadangi kiekvienas specializuojasi valdyti skirtingus ginklus. Spėjama, kad DI valdomas partneris elgsis protingai: pridengs ugnimi, nekiš galvos į kilpą ir t.t. „Crossfire“ PC ir „Xbox 360“ versijos pasirodys 2007 metais.



ANTROJO PASAULINIO KARO TANKAI

Kompanija „City Interactive“ oficialiai anonsavo tankų arkadinį žaidimą „World War II Tank Combat“, kuris perkels žaidėjus į 1942 metus, į Antrojo pasaulinio karo mūšių laukus. Daužyti priešus daug sveriančiais šarvuotais monstrais teks trijų kampanijų eigoje — už sąjungininkus, nacius bei sovietus. Pirmosios veiksmas vystysis Šiaurės Afrikoje, antrosios — prie Leningrado, o paskutinės — prūsų provincijoje Pomeranijoje (šiuo metu ji įeina į Lenkijos sudėtį). Virtualūs sunkumai, kuriuos teks įveikti žaidėjams, neapsiribos tik pavojingais ir gausiais priešininkais; „kovoti“ teks ir su kaprizingai besikeičiančiu oru, ir žema savo pulko narių morale. „WWII Tank Combat“ pasirodymo PC platformoje data kol kas nepaskelbta.



Verslo naujienos

„SHINY“ ATSIRADO F9 RATELYJE



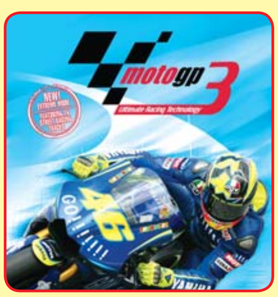
Kompanija „Atari“ pagaliau pardavė „Shiny Entertainment“, anksčiau įsigytą iš „Interplay“. Tuo pačiu buvo baigta kūrybinių galių restruktūrizavimo programa, vykdoma susidūrus su rimtomis finansinėmis problemomis. Pirkėju tapo „Foundation 9 Entertainment“, galinga struktūra, susikūrusi praeitų metų pavasarį, kai susijungė kelios studijos, o vėliau prisijungė dar papildomos studijėlės. Šiuo metu tai didžiausia JAV nepriklausoma kūrėjų kompanija, į jos sudėtį įeina „The Collective“, „Backbone Entertainment“, „Pipeworks“, „ImaginEngine“, „Digital Eclipse“ ir dabar „Shiny“. Sandėrio suma nepranešama, tačiau, analitikų vertinimu, ji gali sudaryti apie 20 milijonų dolerių.

SĖKLA NEIŠDYGO



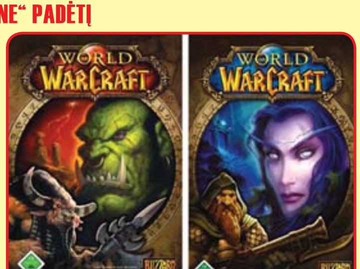
Ambicingas MMORPG žaidimas „Seed“, danų kompanijos „Runestone Game Development“ produktas, nuo spalio pirmos dienos nutraukė savo egzistavimą. Kreipdamasis į žadėjus „Runestone“ vadovas Lars Kroll Kristensen trumpai apibrėžė priežastis, dėl kurių „Seed“ sėkla nesugebėjo išaugti į žydintį „online“ augalą. Pirmoji priežastis — pinigai. Komanda išeikvojo pradinį kapitalą kūrimui ir nuostolingoms akcijoms; be to, kūrėjai nesugebėjo sudominti stambių leidėjų ir gauti žaidimo baigimui būtinas investicijas. Antroji priežastis — visiems gerai pažįstamas „pirmojo projekto sindromas“: „Runestone“ vadovas prisipažįsta, kad nuvedė komandą keliu, pražūtingu daugumai pradedančiųjų studijų, t.y. stengėsi įgyvendinti debiutiniame žaidime pernelyg didelį idėjų kiekį. Kol kas neaišku, kas nutiks pačiai „Runestone“. Š.m. rugsėjo 28 dieną studija paskelbė bankrotą.

PELIUKO MIKIO LENKTYNĖS



Leidėjas „Buena Vista Games“, „The Walt Disney Co.“ imperijos žaidimų padalinys, įsigijo iš „Climax Group Ltd.“ studiją su iškalbingu pavadinimu „Climax Racing“. Ji žinoma dėl populiarios multiplatforminės frančizės „Moto GP: Ultimate Racing Technology“. Sandėrio finansinė pusė neatskleidžiama, kaip ir tolimesni studijos planai, kurie, kita vertus, yra gana akivaizdūs. Braitono mieste (Didžioji Britanija) įsikūrusi „Climax Racing“ tapo trečiąja vidine „Buena Vista Games“ studija, taip pat jai priklauso „Propaganda Games“ (Vankuveris, Kanada) ir „Avalanche Software“ (Salt Lake City, Jutos valstija).

„VIVENDI“ STIPRINA „ONLINE“ PADĖTĮ



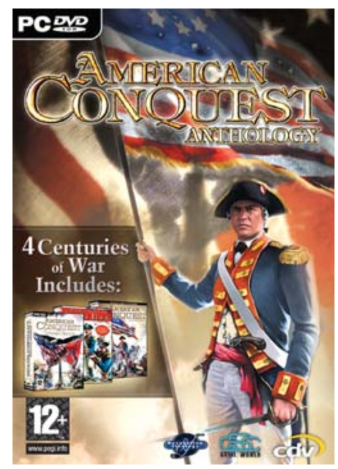
Korporacijos „Vivendi“ veikla pastaruoju metu yra labai pelninga, ypač tai liečia kompanijos žaidimų padalinį „Vivendi Games“, kuris puikiai iškrausto „World of Warcraft“ vartotojų kišenes. Taigi kompanija bando sustiprinti savo padėtį „online“ žaidimų rinkoje. Tuo tikslu įsigytos dvi kūrybinės studijos, kurios bus sujungtos su „Vivendi Games“ priklausančiu padaliniu „Sierra Online“. Korporacija nupirko neseniai įkurtą „Secret Lair Studios“, esančią Vašingtono Valstijoje ir praeitais metais licencijavusią MMO žanro nežinomam projektui pritaikytą varikliuką „BigWorld Technology“, bei „Studio Ch'in“, įsikūrusią Šanchajuje. Tačiau pastarajam žingsniui dar turės pritarti Liaudies Respublikos vyriausybė, nes ten dar galioja atitinkami kinų įstatymai.



DIDYSIS „NIVALO“ MŪŠIS

Kompanija „Akella“ pasirašė su „Nival Interactive“ sutartį, pagal kurią įsigijo visas teises išleisti Rusijos, NVS bei Baltijos šalyse istorinę strategiją „Didieji mūšiai: Mūšis dėl Kursko“. Žaidimą kartu su „Nival“ kuria nedidelė „N–Game Studios“ iš Dnepropetrovsko, pagarsėjusi kūriniu „Allodų Legendos“, nekomerciniu „Allodų“ tęsiniu, kuris sukurtas „Dungeon Siege“ varikliuko pagrindu. Naujasis projektas — klasikinė realaus laiko strategija, skirta vienam ryškiausių Antrojo pasaulinio karo įvykių, kuris atkurtas dvejose istoriškai autentiškose kampanijose — už TSRS ir Vokietiją. Skelbiama, kad šarvuotos technikos charakteristikos bus maksimaliai artimos tikrovei, tarp jų bus „FlamPanzer II: Flamingo“ ir „SturmPanzer II: Bison“; smulkmeniškas minižemėlapis pristatys visus įmanomus geografinius duomenis bei karinių dalinių dislokavimą. Žaidimas kuriamas patobulinto „BlitcKrigo 2“ varikliuko pagrindu, prekyboje jis pasirodys šių metų pabaigoje. Anglišką versiją, kuri vadinasi „Frontline: Kursk“, Vakaruose išleis „Paradox Interactive“.

JAV UŽKARIAVIMŲ ANTOLOGIJA



Kompanija „CDV Software“ anonsavo kolekcinį rinkinį „American Conquest Anthology“. Leidinys, kurį sudarys trys ukrainiečių studijos „GSC Game World“ projektai: „American Conquest“, „American Conquest: Fight Back“ ir „American Conquest: Divided Nation“ (pastarasis pasirodė šį pavasarį), pateks ant JAV parduotuvių prekystalių šių metų lapkritį. Amerikiečių „geimeriai“, nusipirkę rinkinį, galės atnaujinti savo gimtosios šalies istorijos žinias nuo 1492 iki 1865 metų. Antologija pasiūlys jiems galimybę sudalyvauti 25 kampanijose, kurių bendras misijų skaičius viršija 100, o dalyvaujančių tautų yra net 22. Jeigu ir to bus per mažai, žaidėjai galės pasinaudoti žemėlapių generatoriumi arba sudalyvauti batalijose per LAN bei Internetą.



VINSTONAS ČERČILIS VISUS NUVYLĖ

Kompanija „Codemasters“ anonsavo alternatyvios istorijos šaudyklę darbiniu pavadinimu „Fall of Liberty“; ją kuria studija „Spark Unlimited“, atsakinga už konsolinę „Call of Duty: Finest Hour“ versiją. Hipotetinio scenarijaus užuomazga tapo tas faktas, kad 1931 metais viena svarbiausių politinių figūrų tarptautinėje arenoje, Vinstonas Čerčilis, pateko po automobilio ratais. Realybėje jis nežuvo, tačiau kūrėjai spėlioja, kas būtų, jeigu taip vis dėlto įvyktų. Jų nuomone, įvykiai toliau klostytųsi tokia linkme: iš pradžių naciai užgrobtų Europą ir Didžiąją Britaniją, o 1951 metais karinė Trečiojo Reicho mašina užpultų JAV, okupavusi Vašingtoną bei grasindama Manheteno salai branduoliniu ginklu. Šioje situacijoje „geimeriams“ siūloma įsilieti į desperatišką partizaninį karą dėl nacių užkariautos JAV žemės laisvės (kiek primena neįvertintą veiksmo projektą „Freedom Fighters“ nuo „IO Interactive“). „Fall of Liberty“ pasirodys „PlayStation 3“, „Xbox 360“ ir PC platformose kitų metų pabaigoje.


Stuff
Perkamiausias pasaulyje žurnalas
apie technikos naujoves
IEŠKOK PARDAVIMO VIETOSE
VISOJE LIETUVOJE!
• 21 ŠALIS,
• 1 000 000 SKAITYTOJŲ,
• VIENA AISTRA...
PLIUS
DVD
Stuff KOLEKCIJA

„ONLINE" ŽAIDIMAI

MMO („Massively Multiplayer Online“), vadinamų „Daugelio žaidėjų tinklo“ žaidimų rinka tampa vis didesnė ir svarbesnė. „World of Warcraft“ bei kitų senesnių žaidimų sėkmė padrąsino kūrėjus imtis įvairių šio žanro bandymų, tad artimiausioje ateityje turi pasirodyti nemažai tinklo RPG bei kitų stilių žaidimų. Pabandėme surankioti informaciją apie svarbiausius esamus ir būsimus MMO žaidimus. Jų kiekis mus tiesiog abstulbino, tad tikimės padėsime jums nepasiklysti tarp didingų ir įvairių „online“ žaidimų pasaulių.



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

lotro.turbine.com
KŪRĖJAS Turbine Inc.
LEIDĖJAS Codemasters
PASIRODYMO DATA 2006 metų pabaiga
PASAULIS „Žiedų valdovo“ knygų pasaulis, tiesa, tik gana nedidelė jo dalis, kurioje galite tapti įvairiais skaitytais ir matytais gyventojais.

Kompanijos „Turbine“ ir „Codemasters“ pranešė, kad pirmosios MMORPG pagal nemirtingą Dž.R.R.Tolkieno romaną kūrimas artėja prie pabaigos, nes „The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar“ jau įžengė į betatestavimo etapą. Iš pradžių testavime dalyvaus anksčiau užregistruoti žaidėjai, vėliau kūrėjai ketina prijungti naujus vartotojus. Visi norintys dalyvauti procese Europos gyventojai gali užsiregistruoti šioje svetainėje – www.lotro-europe.com.

„Reakcija į alfaversiją buvo stulbinama. Žaidėjų entuziazmas ir toliau patenkina visus mūsų lūkesčius,“ — pažymi Džefris Andersonas, „Turbine“ prezidentas. „Pradinėje betatestavimo stadijoje dalyvaus 200 000 užregistruotų žaidėjų. „The Lord of the Rings Online“ galės tapti pačia didžiausia beta „community“ visoje istorijoje“.

„The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar“ leis jums sudalyvauti epiniuose Viduržemio mūšiuose ir iš naujo perrašyti žanro metro sukurtą istoriją. Bet kurios rasės žaidėjams teks kurti savo reputaciją nuo pat nulio: kad ir ką pasirinktumėte — hobitą, dvorfą arba elfą — negalvokite, kad jūsų herojus bus šaunus kareivis, visko reikės mokytis. Galėsite tyrinėti neįtikėtinai detalizuotus unikalius pasaulius didingoje vienatvėje arba prisijungti prie žinomų Tolkieno trilogijos veikėjų, kad kartu išgyventumėte reikšmingiausius įvykius.

Kaip ir įprasta tokiems žaidimams, jūsų herojui teks atlikti daugybę „kvestų“. Vieni jų bus pagrindiniai, dažnai besipinantys su



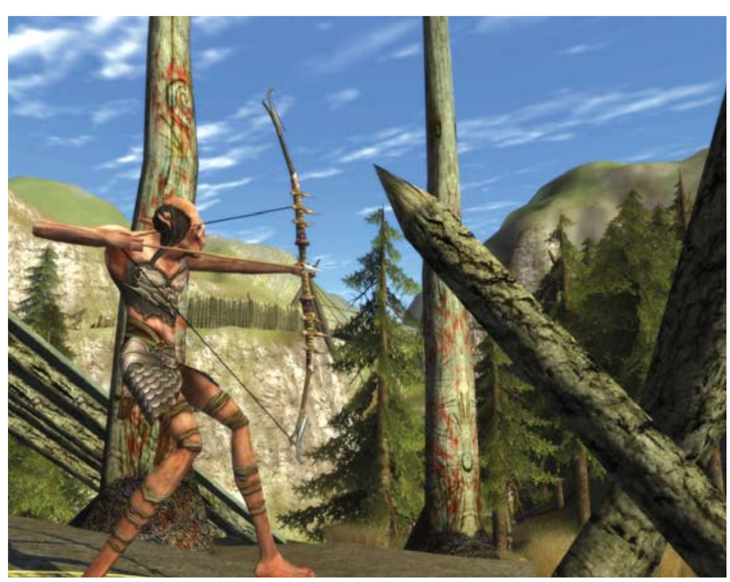


„Shadows of Angmar“ dėl Žiedų Valdovo populiarumo gali pritraukti daug MMORPG žanro naujokų, todėl žaidimo pradžią kūrėjai ruošia gan lengvą, su daugybe patarimų ir paaiškinimų.

knygose skaityta ar filmuose matyta „Brolijos“ istorija. Kiti bus papildomi, už kuriuos gausite įvairių apdovanojimų. Neretai gali pasitaikyti daugialypės užduotys: pavyzdžiui, be to, kad nugalabytumėte tam tikrą skaičių priešų, būsite dar apdovanoti už tai, jei aplankysite visas žymiausias tos teritorijos vietoves. Už įvairius pasiekimus bus galima gauti tam tikrus bruožus, įvairias specialias savybes, kurias galėsite „užsidėti“ tarsi šarvus ar ginklus, ir taip labiau specializuosite savo veikėją. Be to, kiekvienas iš septynių klasių veikėjų turi pagrindinį ir antrinį vaidmenį. Tai leis dinamiškiau formuoti žaidėjų grupes ir lanksčiau reaguoti į susidariusias situacijas.

Jūsų keliai susikirs su žymiąja „Žiedo brolija“ ir vienaip ar kitaip dalyvausite knygų ir filmų įvykiuose.





Vanguard: Saga Of Heroes

www.vanguardsoh.com
KŪRĖJAS Sigil Games Online
LEIDĖJAS Sony Online Entertainment
PASIRODYMO DATA 2007
PASAULIS Didžiulė pasakiška ir neturinti kažkokios vientisos istorijos visata.

Pasakydamas „naujas MMORPG" dabar mažai ką nustebinsi. Tačiau į projektą „Vanguard: Saga Of Heroes" patartina atkreipti dėmesį visiems, kas domisi žanru. Nes jo kūrėjai, tarp kurių yra, beje, ir „EverQuest" autoriai, tikina, kad tai nėra šiaip eilinis MMORPG, o naujos trečiosios kartos šio žanro atstovas.

Tokio pareiškimo esmę padės suprasti senesnių kartų MMO apibūdinimai:

➔ *Pirmąją MMO žaidimų kartą sudarė tokie produktai: „Ultima Online", pirmosios „EverQuest" versijos, „Asheron's Call" ir t.t. Jų kūrėjus įkvėpdavo tekstiniai MUD'ai („multi–user dimensions", patys pirmieji pasauliai daugeliui žaidėjų) ir įprasti RPG, skirti vienam arba keliems žaidėjams. Toks priėjimas turėjo savų problemų — pavyzdžiui, reiškinys, žinomas kaip „camping", kai pasiekęs vieną svarbesnių monstrų žaidėjas prie jo rasdavo ištisą minią kitų žaidėjų, jau laukiančių savo eilės, kad jį nudėtų. O pasaulio mastelio padidinimas, siekiant įtalpinti tūkstančius žaidėjų, sukėlė kitą problemą – ilgas ir nuobodžias keliones tarp svarbiausių taškų. Antrosios kartos žaidimuose šias problemas imta spręsti dažniausiai viską supaprastinant: kūrėjai visur pristatydavo teleporterių žaibiškam persikėlimui į įvairius pasaulio taškus, apskritai palengvindavo „geimplėjų", net sugalvojo atskirų įvykių koncepciją („instance"), pagal kurią visa žaidimo erdvė yra suskaidoma į daugybę lygiagrečių pasaulių, kurių kiekvienas skirtas nedidelei žaidėjų grupei, tokiu būdu ji nesikerta su kitais žaidėjais. Visi šie pakeitimai sumažino tikroviškumą ir pasinėrimo į kitą visatą jausmą, o tai iš esmės nužudo MMO žaidimo idėją.*

Ir štai dabar artėja trečiosios kartos MMORPG. Viena pagrindinių idėjų yra ta, kad pati kelionė turėtų būti ne mažiau įdomi už jos tikslą. Jeigu taip, tai tada nėra prasmės keisti ją dirbtiniu teleportavimu. Galėsite ne tik keliauti pėsčiomis, bet ir joti arkliu, arba, galimas dalykas, kitais egzotiškais gyvūnais, pakeliui įsiveldami į įvairiausius nuotykius. Jeigu jums reikės aplankyti kitą žemyną, tai greičiausiai teks pastatyti laivą — ir ne vienam, o kartu su prekeiviais, kurie jums pristatys rąstų, lynų, bures ir t.t., su dailidėmis, su laivų statytojais, kurie pagamins patį laivą, bei su jūrininkais. Tokiai kelionei galės susiruošti ištisa žaidėjų gildija (šis žodis turi tradicinę daugeliui MMO žaidimų prasmę — pakankamai didelė skirtingų specialybių žaidėjų bendrija), laisvai pasirinkdama savo kursą, atrasdama ir tyrinėdama naujas vietoves. Kalbant apie „camping" problemas, tai čia idėja irgi labai paprasta — nereikia apsiriboti 2 – 3 pagrindiniais monstrais ištisam pasauliui; reikia padaryti pasaulį kiek įmanoma erdvesnį ir platesnį, tuomet kiekvienam žaidėjui arba gildijai bus jame ką veikti, ir, nors jie ir susitiks retkarčiais, tačiau netrukdys vieni kitiems. Bet viskas yra labai paprasta tik teoriškai, o praktiškai visa tai dar reikia sėkmingai realizuoti. Iš esmės trečiosios kartos MMORPG paprasčiausiai ima pavyzdį iš realaus pasaulio, kuriame nėra nei pagrindinio blogiuko, nei pagrindinės veiksmo vietos, o pavojai ir nuotykiai gali pasitikti bet kur. Nebent jų intensyvumas žaidime yra didesnis nei tikrovėje.

„Vanguard" siekia kuo artimiau perteikti pradinę MMO idėją, sukurti sudėtingą ir didžiulį pasaulį, kuriame žaidėjai elgtųsi panašiai kaip tikrovėje.

Palaikyti aukštą tikroviškumo lygį padeda labai kokybiška grafika. Puikiai atrodo ne tik detalizuoti dirbtiniai pastatai, bet ir gamta, tiksliau jos įvairiaviškas reljefas, lapais apkibę medžiai, svyruojantys pučiant vėjui, žolėtos pievos arba labai tikroviškas dangus su debesimis; gražiai realizuotos bangų ruzgos bei atspindžiai vandenyje, monstrai irgi džiugina.

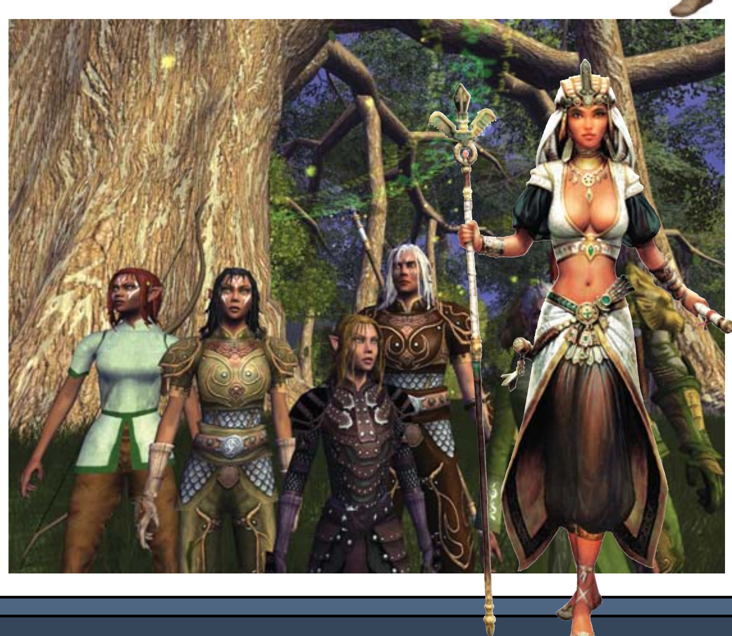


Dėl šios priežasties „Vanguard: Saga of Heroes" neturi jokios siužetinės linijos: žaidėjų paslaugoms — turtingas fantastinis pasaulis, perpildytas įvairiausių rasių ir būtybių. Kaip vystysis jo istorija toliau, nustatote patys. Galite pasirinkti keliaujančio nuotykių ieškotojo, prekeivio arba amatininko specialybes, tačiau ties viena kryptimi koncentruotis nėra būtina — galima vystyti savo įgūdžius iš karto keliomis kryptimis. Tiesa, nelabai aišku, kaip šio atveju bus sprendžiama „disbalanso" problema tarp patyrusių veteranų bei naujokų. Galbūt sąjungų tarp jų paskatinimu?.. Kita vertus, iš dalies sprendimas yra tas, kad įvairaus lygio veikėjams žaidime bus prieinamos įvairios sritys bei uždaviniai, pavyzdžiui, tik patys pažangiausi galės įžengti į karališkuosius rūmus.



Žaidimo pasaulis žada būti tikrai milžiniškas ir tuo pat metu gyvas — jokių plokščių dekoracijų tolumoje; jeigu horizonte matote kažkokį objektą, visada galėsite jį pasiekti ir ištirti. Miestuose žaidėjų laukia pačių įvairiausių stilių ir senumo namai (taip taip, senų pastatų amžius bus gerai pastebimas vizualiai — pagal patamsėjusią medieną, trupančius akmenis ir pan.). Be to, į bet kurį šių namų bus įmanoma užeiti. Karališki rūmai sostinėje su daugybe bokštų, koridorių bei požemių yra tokie dideli, kad primena ištisą miestą. Kūrėjai nesibaimina naudoti trečiąjį matmenį: pilių bokštai iš tiesų labai aukšti, tačiau tai dar menkniekis — galite nusileisti į milžinišką kilometro ilgio įgriovą, aptikti jos dugne upę, nusileisti ja prie jūros, nuplaukti valtimi į olų labirintą bei ten aptikti keltuvą, vėl grąžinantį į pilies požemius...

„Vanguard: Saga of Heroes" dar negreitai bus užbaigtas. Žaidimas bus prieinamas vartotojams ne anksčiau nei kitais metais. Tikėsimės, kad kūrėjams užteks jėgų bei laiko nuosekliai įgyvendinti savo grandiozinį sumanymą.



Ultima Online: Kingdom Reborn

www.uo.com
KŪRĖJAS EA Mythic
LEIDĖJAS Electronic Arts
PASIRODYMO DATA 2007
PASAULIS Viduramžių „fantasy“ stiliaus Britannia karalystė.

Debiutavusi tolimais 1997 metais „Ultima Online“ galingu spyriu atidarė vartus į MMORPG projektų pasaulį. Šiais metais kompanija „Electronic Arts“ skelbia MMORPG senbuvės tęsinį – papildymą „Ultima Online: Kingdom Reborn“ (pavadinimas kol kas griežtai išankstinis). EA teigimu, „Kingdom Reborn“ bus daugiau nei tiesiog plėtinys.

Ištisas „Ultima Online“ pasaulis bus rekonstruotas bei renovuotas nauju grafikos varikliuku, kuris išsaugos originalią žaidimo projekciją, tačiau prisotins ją šiuolaikinių 3D efektų. Tam reikės perpiešti 9000 objektų bei perdaryti 14 milijonų žemėlapio skyrelių. Šiais reikalais, taip pat naujos rasės generavimu, vartotojo sąsajos pagerinimu bei papildomo turinio kūrimu užsiims bendra EA vidinės studijos „Mythic“ bei „Ultima Online“ komandos specialistų grupė.



Be ištiso pasaulio atnaujinimo, papildyme bus nauja rasė, taip pat nauji epiniai mūšiai su galingais monstrais, gilūs pavojingi požemiai, PvP kova, namų dizaino galimybės ir daugybė kitų dalykų.

Seniausias žymusis MMORPG atgimsta nauju šiuolaikiniu veidu.

Be to, „Electronic Arts“ ketina atsidėkoti Britannia senbuviams ir išsaugoti visą medžiagą, kuri susikaupė „Ultima Online“ projekte per visą jo egzistavimo laiką. Dar „Kingdom Reborn“ dizainas suteiks galimybę palikti žaidime ir tuos vartotojus, kurie dėl kažkokių priežasčių negalės (arba nenorės) patobulinti savo „Ultima“ versijų. „Ultima Online: Kingdom Reborn“ pasirodymo laukiama kitais metais.

Warhammer Online: Age of Reckoning

www.warhammeronline.com
KŪRĖJAS Mythic Entertainment
LEIDĖJAS GOA
PASIRODYMO DATA 2007 metų pabaiga
PASAULIS Karinio stalo žaidimo „Warhammer“ visata.

Kompanija „Mythic Entertainment“ pristatė naują informaciją apie MMORPG „Warhammer“ visatoje. Projekto, kurio pilnas pavadinimas yra „Warhammer Online: Age of Reckoning“, įvykiai vystosi tais laikais, kai baisi maro epidemija užgriuvo šalį, išniokojo ir nunešė daugybę gyvybių. Senajam Imperatoriui sekasi vis prasčiau. O tuo tarpu Kalnuoto Krašto dvorfai vos atlaiko orkų armijos puolimus. Ir blogiausiai žinia — iš pietų artėja Chaoso armija...

Imperatorius nesugebėjo rasti jokio kito sprendimo, kaip tik kreiptis pagalbos į Šventuosius Ultuano elfus, ir, jo laimei, jie sutiko. Tačiau tai prasilenkė su Tamsiųjų elfų planais, kurie nutarė pulti Ultuaną kartu su Malekitu, Nagaroto karaliumi. Šventieji Elfai, dvorfai ir Imperatorius sukuria Tvarkos aljansą ir prasideda epinis karas, nuo kurio mus ir pasitinka žaidimas.

Visa informacija apie „Warhammer Online“ ir net žaidėjų pasiekimus bus įtraukta į patį žaidimą.

Nors žaidimas dar labai ankstyvoje stadijoje, kai kurie jo elementai jau beveik baigti. Vienas įdomiausių yra didžiulė informacinė žaidimo sistema „Tome of Knowledge“. Čia rasite ne tik enciklopedinę informaciją apie „Warhammer“ pasaulį, bet ir kiekvieno žaidėjo kovų ir pasiekimų statistiką, taigi tiek žaidėjai, tiek ir kūrėjai žinos, kas žaidime yra populiariausia ir labiausiai siekiama, o kas ne. „Žinių Tomas“ plėsis žaidėjams tyrinėjant didžiulį pasaulį, sutinkant naujus monstrus ir atliekant naujus „kvestus“. Kūrėjai tokią galimybę sumanė įtraukti į žaidimą tam, kad žaidėjams kaskart nereikėtų knaisiotis internete po specializuotas svetaines ir ieškoti informacijos. Viskas, ką galima sužinoti apie žaidimą, bus pačiame žaidime.

Kitas įdomus dalykas, planuojamas žaidime, yra „viešieji“ „kvestai“. Be įprastų užduočių, kurias žaidėjas galės gauti iš NPC veikėjų, „Warhammer Online“ turės bendruomenių užduočių, į kurias galės įsitraukti bet kuris žaidėjas, priklausantis atitinkamai frakcijai. Pavyzdžiui, vienoje orkų ir trolių užduotyje visi aplinkinėje teritorijoje esantys šių frakcijų žaidėjai gali padėti draugiškam milžinui atsikratyti jį persekiojančių monstrų – kirminų. Kiekvienas, norintis prisijungti, turi nukauti dvidešimt tokių parazitų ir už tai vėliau gauti dalį atlygio.



Kūrėjų teigimu, „Warhammer Online: Age of Reckoning“ bus visiškai nepanašus į kitas MMORPG. Čia bus pasiūlytas žaidėjams naujas „Realm vs Realm“ režimas, jungiantis įprastinius PvP ir PvE režimus.

Tabula Rasa

www.playtr.com
KŪRĖJAS NCsoft
LEIDĖJAS NCsoft
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
PASAULIS Pražūtinga ateities Žemė, į kurią įsiveržia priešiški ateiviai.



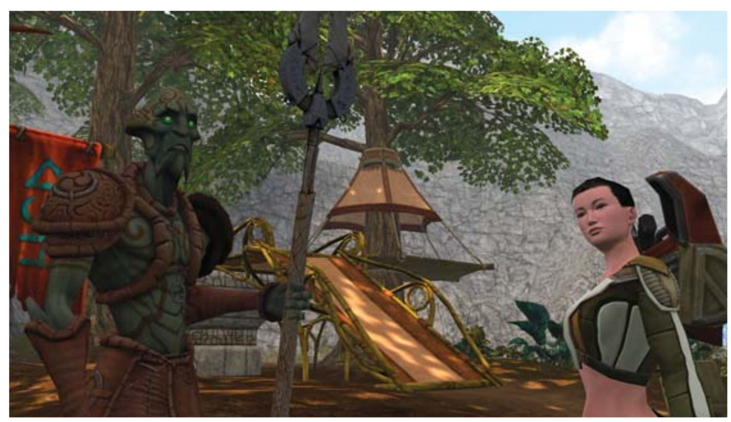
Ričardas Geriotas — tikras žaidimų industrijos veteranas. Savo debiutinį projektą („Akalabeth: World of Doom“ — RPG, 1980 m., „Apple II“ platforma) jis parašė būdamas dvylikos, paskui pradėjo dirbti kompanijoje „Origin“, kuri 20 metų leisdavo legendinės „Ultima“ frančizės naujus žaidimus (daugiau jų neužteko).

Ir štai — naujas tokio legendinio asmens projektas. Iš karto tenka pripažinti, kad net ir jam nepavyko šį kartą sukurti kažko stebuklingo: viskas įprasta, viską jau kažkur matėme bei žaidėme. Bet pradėkime iš eilės.

Žanras — gerai pažįstamas veiksmas su RPG elementais, kur iš žaidėjo reikalaujama ne tik įvertinti silpnąsias ir stipriąsias priešo gynybos puses, bet ir aktyviai naudotis nugaros smegenų refleksais — bėgioti, taikytis, nukrypti, „strafe‘inti“ ir panašiai (duoklė madai, nieko nepadarysi). Vienu žodžiu, mirtinas monstrų „užklikinimas“.

Ponas Geriotas tikina visuomenę, kad jo naujame projekte kažkurios užduoties atlikimas arba neatlikimas pakeis žaidimo pasaulį (garsūs žodžiai, bet abejojame dėl jų pasiteisinimo). Visi pakeitimai susieti su „kvestų“ sekos kaita, tačiau tai jokiu būdu nedaro įtakos žaidimo pasauliui.

Dar vienas (ir didelis) šio projekto trūkumas — PvP nebuvimas.



Įvertinus artėjančius žanro grandus „Age of Conan“, „Pirates of the Burning Sea“, „Vanguard“, šis projektas atrodo blankiai. Tiek grafikos prasme, tiek ir atsibodusiu „geimplėjumi“. Šis žaidimas yra skirtas 14 – 16 metų žaidėjams, bet neturi PvP... Kaip žinia, jaunai šio amžiaus kartai būtinai reikia PvP ir seksualių gražuolių, tačiau šito žaidimas jiems pasiūlyti negali.



Kūrėjai nuolat akcentuoja PvE (žaidėjai kovoja prieš aplinką) ir nori sutelkti „geimerius“ kovai su globaline problema — kosmine intervencija.

Futuristinė kova prieš Žemę užpuolusius ateivius ir, deja, jokios kovos tarpusavyje.

KITI ŽAIDIMO YPATUMAI:

- žaidėjams teks patekti į futuristinio karo fronto liniją MMORPG projekte, suderinančiame veikėjo RPG vystymo elementus su šaudyklės elementais;
- žaidėjai epinėse batalijose galės dalyvauti kartu su NPC sąjungininkais prieš intelektualinius priešus (NPS), vadinamuosius „The Bane“, kovodami dėl planetos kontrolės;
- žaidime bus numatytos specialios priešo užnugaryje atliekamos misijos, nuo kurių priklausys karo baigtis, jas bus galima atlikti tiek solo, tiek ir žaidėjų grupei;
- galimybė naudotis įvairiausia technika (tankais, bagiais ir t.t.);
- patogi ir apgalvota žaidimo vartotojo sąsaja kartu su įdiegtu balso pokalbių palaikymu (pagrindinis projekto privalumas);
- klasikinė veikėjų vystymosi schema (jokios laisvės, nors įgūdžius bus galima išmokti bet kokius);
- galimybė „išsaugoti“ veikėją, t.y. bet kuriuo momentu bus galima sugrąžinti jį į ankstesnę būseną, jeigu nepatiks eksperimentas su vienu arba kitu įgūdžiu.

Age of Conan: Hyborian Adventures

www.ageofconan.com
KŪRĖJAS Funcom
LEIDĖJAS Eidos
PASIRODYMO DATA 2007 pabaiga
PASAULIS Mitiškas ir mistiškas garsiojo kario Konano pasaulis

„Konano epocha" — naujas „online" veiksmo RPG Konano pasaulyje, kurį sukūrė Robertas E. Hovardas. Žaidimas jungia geriausius įvairių žanrų aspektus ir sulieja juos į nepakartojamą visumą. Pašėlęs veiksmas su mūšiais geriausiomis RPG žaidimų tradicijomis, gilus ir įtraukiantis siužetas, kurį sulipdė garsiausi fantastai, turintys didelę patirtį šioje srityje — ir visa tai „online" pasaulyje, kur yra daugybė kitų žaidėjų, su kuriais galima mėgautis žaidimu drauge, apsikeičiant ir dalinantis įspūdžiais!



Įdomus žaidimo momentas – galimybė kurti būrius iš NPC kovotojų bei valdyti juos mūšio lauke. Tų, kurie įveiks solo režimą bei pasieks „multiplayer", laukia katapultos bei tvirtovių apgultys. O sprendžiant iš pareiškimų apie „tamsiąją magiją" bei „žiaurius mūšius", „Funcom", skirtingai nuo daugelio kitų stambių leidėjų, tikrai nebijo gauti savo produktui „Mature" įvertinimo.

Nepaisant to, kad MMORPG „Age of Conan" yra orientuota veiksmui, joje jūs rasite visus standartinius RPG žaidimo įgūdžių rinkinius: nuo nusikaltėlių su vikriais pirštais stipriausioms spynoms nulaužti iki demonologų, kankinančių savo priešų sielas. Visas „geimplėjus" yra paremtas greita reakcija žaidimo eigoje.

Šiuo metu jau tiksliai žinoma, kad bet kurią vieno žaidėjo režimo siužeto dalį (viso jų bus 4) pereisite maždaug per 15 valandų, o maksimalus veikėjo lygis bus aštuoniasdešimtas. Iš viso žaidimo pasaulyje bus 30 regionų bei 3 rasės — Cimmeria, Aqquilonia ir Stygia.

Kūrėjų studijos „Funcom" teigimu, veikėjo vystymasis vyks labai neįprastai. Pirmuose penkiuose lygiuose būsite paprastas žaidėjas be klasės, tačiau tam tikros kilmės (vienos iš minėtųjų rasių — Cimmeria, Aqquilonia arba Stygia). Paskui, kai pasieksite penktą lygį, galėsite pasirinkti vieną iš keturių galimų klasių – burtininkų, nusikaltėlių, dvasininkų arba karių. Pasiekę dvidešimtą lygį, priklausomai nuo anksčiau pasirinktos klasės, turėsite rinktis dar 3 arba 4 klases (iš viso 14 variantų), kiekviena iš jų jau 60 lygyje išsišakoja į dar dvi specializuotas klases.

Tačiau 40–tame lygyje galite papildomai pasirinkti vieną iš keturių skirtingų specialybių, kas suteikia dar vieną paralelinį vystymosi kelią. Galite tapti amatininku (gaminti daiktus), meistru (tapti vienvaldžiu savo dvaro šeimininku), karvedžiu („multiplayer" žaidimo profesionalu) arba generolu (apgulčių ekspertu).



Stipriai į veiksmą orientuotas žaidimas, leisiantis ne tik pačiam kovoti, bet ir vadovauti NPC veikėjams.

Dar vienas žaidimo ypatumas — vadinamasis „realus mušis". Kūrėjai tikina, kad tai visiškai revoliucinga artimojo mūšio vykdymo sistema. Ši sistema yra unikali tuo, kad suteikia galimybę manipuliuoti ginklais jų panaudojimo eigoje. Sistema leidžia žaidėjams nukreipti ir kombinuoti ginklų judesius, sukuriant grubių ir efektingų smūgių bei išsišokimų iliuziją, naudoti ištisas veiksmų serijas, tokiu būdu papildomai sužalojant varžovą. Galite realiai „pajusti" veikėjo, su kuriuo kovojate, jėgą bei smūgio stiprumą.

„Realaus mūšio" bus lengva išmokti. Įgiję patirties pastebėsite, kad kai kurie veiksmai bei jų kombinacijos duoda geresnius rezultatus. Išmokę kurti iš jų kombinacijų grandines tapsite šokančia negailestinga mirties mašina.



SUN: Soul of the Ultimate Nation

www.webzengames.com
KŪRĖJAS Webzen
LEIDĖJAS nepaskelbta
PASIRODYMO DATA 2007 pabaiga
PASAULIS Viduramžių rytų imperija.

Korėjiečių MMORPG monstras „Webzen" sapnuose mato save „NcSoft" vietoje. Pats sėkmingiausias kompanijos žaidimas, „MU Online" surinko dešimtis milijonų vartotojų visame pasaulyje. Tačiau sustoti neketinama. Vaizdžiai kalbant, vėl atrasti Ameriką kompanija ketina ištisa eile naujų projektų, kurių viso yra rengiama net penki. Pirmasis ir greičiausiai pasirodysiantis — „SUN: Soul of the Ultimate Nation".

Apie patį žaidimą žinoma kol kas nedaug. SUN — azijietiška 3D MMORPG, tikras Viduržemio epas apie imperatorius, armijas, burtininkus ir monstrus. Žaidime žadama stulbinanti grafika (būtų keista, jeigu žaidimas „Unreal Engine 3" varikliuko pagrindu atrodytų kitaip), papuošta gražiais mūšiais, epiniais viduramžiais, unikaliais veikėjais ir įtraukiančia mūšio sistema. Taip pat žinoma, kad specialiai šiam žaidimui muziką kuria kompozitorius Hovardas Šoras, žinomas iš Piterio Džeksono trilogijos „Žiedų Valdovas". Be to, garso takelį įrašys Rusijos nacionalinis simfoninis orkestras.

Trumpai apie siužetą. Piktasis diktatorius vardu Švarcas, užvaldęs paslaptį apie būties esmę, nutaria paversti šią paslaptį Tamsiosios Jėgos energija, kurią pasitelkęs sukuria galingą armiją. Suprantama, kad tai jis daro ne su geriausiais ketinimais. Švarcas užkariauja Blandisą, milžinišką žemyną, ir valdo jį jau 500 metų. Tolimesnis minėtos paslapties panaudojimas išsekina žemes, o tai priverčia Švarcą atkreipti dėmesį į artimiausių kaimynų teritorijas. Tai išprovokuoja liaudies sukilimą, kuriam vadovauti imasi žmogus, vadinamas Ignis. Šis drąsus vaikinas surenka tvirtus dvasia ir kūnu sukilėlius į savotišką antivyriausybinę organizaciją —Tarybą („The Guidance") ir paskelbia karą Imperatoriui. Štai tokia užuomazga.



SUN yra netipiškas online RPG žaidimas. Jame vykdysite daugiausia kovines misijas didžiuliuose lygiuose ir jei laimėsite misiją, atrakinsite tą lygį asmeninės ir grupinės medžioklės misijoms ir žaidėjų tarpusavio kovoms.

„Soul of the Ultimate Nation" suteikia galimybę sukurti vieno atskirai paimto žaidėjo nuotykių/RPG istoriją, tačiau kartu apjungia greitą, įnirtingą mūšį iš trečiojo asmens perspektyvos, panašiai kaip trečiojo asmens šaudyklėse. Žaidėjas specialiai vedamas per įvairaus sudėtingumo žemėlapius tam, kad galėtų įgyti daugiau patirties. Viskas šio žaidimo pasaulyje gyvena pilnavertį gyvenimą: nuo imperatoriaus iki armijos kareivio, nuo burtininko iki paties baisiausio monstro. Taip pat verta paminėti kūrėjų pažadą sukurti plataus masto mūšius bei konsolinio stiliaus tvirtovių apgultis.

Huxley

„Huxley" išvaizda atrodo panaši į būsimojo „Unreal Tournament", tačiau tai nėra blogai. Svarbiausia, kad varikliukas būtų pakankamai lankstus nuolatiniam „online" žaidimui, kitaip ne tik šiam, bet ir dar keleriems būsimiems „online" žaidimams teks sunki dalia.

www.webzengames.com/Game/Huxley
KŪRĖJAS Webzen
LEIDĖJAS Webzen
PASIRODYMO DATA 2007
PASAULIS Futuristinė karinė visata, primenanti „Unreal Tournament" stilių.

Kompanija „H – Studio", priklausanti žinomam „online" produkcijos kūrėjui „Webzen Inc", rengia kol kas reto žanro MMO-FPS projektą „Huxley". Jau dabar jis atrodo tikrai puikiai. Žaidimo kamerą galima tiek priartinti prie veikėjo veido, kad matomos visos raukšlelės. Ir nieko stebėtino — projekto varikliukas paremtas „Unreal Engine 3" technologija. Vizualiai „Huxley" lengvai konkuruoja su „Unreal Tournament 2007" ir kitais panašiais projektais, kurie naudoja garsaus žaidimo varikliuko trečiąją versiją.

Jeigu kalbėtume apie patį žaidimą, būtina patikslinti, kad jis jungia du žanrus: MMORPG bei MMOFPS. Jus patenkate į neįvardintą virtualų miestą ir kovojate su kitais žaidėjais (PvP). Tuo pačiu keliate savo veikėjo lygį. Galima jungtis į komandas arba laikinąsias gildijas.

Veiksmas vystosi postapokaliptiniame pasaulyje, kai žmonija mutavo ir pasidalino į dvi priešiškas rases: žmones ir nežmones („Sapiens" bei „Alternative"). Jų tarpusavio kovos tikslas yra „Lunarites", daug vilčių teikiantis naujos energijos šaltinis, kurį abi pusės nori užgrobti, kad vėliau panaudotų priešiškos rasės sunaikinimui, įsiviešpatautų visatoje bei valdytų jos resursus. Žaidėjai privalės pasirinkti vieną iš kariaujančių pusių ir stoti už ją mūru. Daugybė aktyvaus bendravimo su sąjungininkais, nuolatiniai susirėmimai su priešais — viskas, kas ir dera gerai „multiplayer" šaudyklei, tik daug didesniais, nei įprasta, mastelais. Įdomiausia tai, kad žaidėjų lauks „kvestai", už kurių atlikimą numatyti tam tikri „bonusai": nauji ginklai, nauji įgūdžiai ir t.t. Savo ruožtu visi šie „kvestai" bus tam tikro globalinio siužeto dalimi ir leis giliau pasinerti į žaidimo atmosferą.

Pagrindinis žaidimo skirtumas nuo konkurentų — masto dydis. Jums teks kovoti su milžinišku gyvų varžovų skaičiumi (iki 200), tačiau „geimplėjus" neapsiriboja standartiniu „deathmatch". Kūrėjai pažymi, kad karo zonos žaidime reikalaus tam tikrų užduočių atlikimo, pavyzdžiui, jūsų grupei gali būti skirta tokia užduotis: užgrobti ir išlaikyti keturias radarų stotis, esančias skirtingose didelio miesto pusėse. Tai reiškia, kad jums teks susiskirstyti grupėmis ir vykdyti užduotį taip, jog valdytumėte situaciją visuose taškuose gindami juos nuo atakų.

Didelio masto žmonių ir ateivių kovos, kuriose dalyvauja tik žaidėjai.

Įdomiai atrodo galimybė žaisti viename serveryje tiek PC, tiek ir naujos kartos konsolių savininkams. Kita vertus, kai kurie mano, kad ši idėja nebus labai populiari, nes daugelis patyrusių PC „geimerių" be vargo susidoros su savo konsoliniais varžovais, neva, joks pultelis neprilygs pelės bei klaviatūros deriniui.

„Webzen" žada, kad „Huxley" taps ne šiaip jūsų refleksų testu, o žaidimu, kuriame bus tiesiog būtina bendradarbiauti su kitais žaidėjais, derinti bendrą mūšio taktiką ir strategiją tam, kad išgyventumėte. Laukiama ir kompiuterinių oponentų su labai pažangiu DI.



Cabal Online

www.cabalonline.com
KŪRĖJAS ESTsoft
LEIDĖJAS Games-Masters.com
PASIRODYMO DATA 2006–07–26
PASAULIS Nevareth pasaulis, į kurį skverbiasi Cabal organizacijos užaugintas naujas blogis.

„ESTsoft“ — nauja kompanija MMO sferoje. Komanda nuo 1990 metų pradžios buvo sėkminga programinės įrangos gamintoja Korėjoje, o „Cabal Online“ yra faktiškai pirmasis MMO, kurį jie kada nors kūrė. Gal būtent todėl žaidimas ir skiriasi nuo tipiškų korėjiečių rinkos atstovų, kurie dažniausiai buvo skirti tik šios šalies žaidėjams, o ne plačiai europietiškai arba amerikietiškai auditorijai. Kuo gi jis skiriasi? Kad ir tuo, jog „geimplėjus“ šiek tiek yra panašus į tą, kurį matome žaisdami konsolinius žaidimus.

„Cabal Online“ primena „World of Warcraft“, tačiau pagrindinį dėmesį kūrėjai skyrė mūšiams, todėl kopimas lygiais, o jų žaidime bus net 100, bus labai greitas. „ESTsoft“ tikina, kad net pažengusieji žaidėjai galės pasiekti šią ribą po 200 žaidimo valandų.

Iš viso žaidime bus šešios klasės: Warrior, Blader, Wizard, ForceArcher, Force Shielder, Force Blader. Pasiekę 95 lygį, galėsite pasirinkti vieną iš frakcijų ir dalyvauti PvP tarp jų. Už kiekvieną nukautą priešiškos frakcijos žaidėją gausite taškų. Kuo daugiau taškų turėsite, tuo aukštesnis bus jūsų rangas. Aukštas vietas užimantys žaidėjai galės naudotis specialiais daiktais — nuopelnas už meistriškumą. Sprendžiant iš klipukų, PvP bus pagrindinis „Cabal Online“ fanų malonumo šaltinis, o mes tikimės, kad žaidėjai sugebės atsilaikyti 200 valandų jo siekdami. Tačiau kūrėjai tikina, kad kelias į viršūnes nebus nuobodus ir monotoniškas, kaip būna kitose MMO. Nepaisant to, kad pagrindinis dėmesys skiriamas arkadinei mūšių sistemai, žaidime bus virš 700 „kvestų“, kurie skirti paįvairinti žaidėjų gyvenimą. Belieka tik sužinoti, ar jie paveiks siužetinę liniją, ir jeigu taip, tai kokiu būdu.

„Cabal Online“ turės specialią asmeninę požemių sistemą („instance“), daugelį jų galėsite pereiti tik susijungdami su kitais žaidėjais į grupę iš keturių. Požemiai bus įvairių rūšių: labirintai, požemiai mįslės ir net išlaikyti konsolinio stiliaus požemiai, kuriuos reikės įveikti per tam tikrą laiką. Kai kuriuose rasite bosus, kai kurie bus prieinami tik pasiekusiems 100–ąjį lygį žaidėjams.

Nepaisant kokybiško žaidimo pasaulio ir veikėjų, žaisti žaidimą galima net nelabai naujais PC. Gerai optimizuotas variklukas net kompiuteryje „Pentium III“ 800MHz su padoria vaizdo plokšte parodo aukštus FPS rodiklius.



Kaip jau minėjome, pagrindinis žaidimo privalumas — arkadinė mūšių sistema, klipukuose tai puikiai matosi. Judesiai labai staigūs, daugelis smūgių pasibaigia įvairiausiomis kombinacijomis. Kombo metu galima iš eilės pulti įvairius varžovus, taip pat atakuoti didesnius plotus. Ypatingų pagyrų nusipelno specefektai mūšio metu. Ne taip dažnai MMO žaidime tenka matyti besisukančius ore veikėjus, kurie atlieka neįsivaizduojamus manevrus atakų metu. Į galvą iš karto ateina mintis, kad dalį savo mūšio sistemos žaidimas pasiskolino iš „Matricos“.

ArchLord

Laiką šiame žaidime leisite tyrinėdami savo pasirinktos rasės sostinę bei ją supančias vietoves. Didelį įspūdį palieka miestų dydis, taip pat architektūriniai skirtumai. Pasaulio peizažai irgi labai įvairūs: nuo pakrančių su palmėmis iki išdegintų miškų...

www.archlordgame.com
KŪRĖJAS NHN Corporation
LEIDĖJAS Codemasters
PASIRODYMO DATA 2006–09–29
PASAULIS „Fantasy“ Chantra pasaulis, kuriame žaidėjas – orkas, žmogus ar mėnulio elfas, gali tapti tikru jo valdovu.

Pasitikite dar vieną naują svečią iš Pietų Korėjos — „ArchLord“, sukurtą kompanijos „NHN Games“. Žaidimo įvykiai vystosi Chantra pasaulyje. Istorija mums pasakoja apie du nenugalimus herojus — orką ir žmogų, kurie ilgai keliavo kartu, ieškodami legendinio ginklo. Tačiau kai jie pagaliau rado tai, ko ieškojo, pamatė, jog tokių artefaktų yra ne vienas, o du.

Tačiau iš tikrųjų tai buvo tik dvi sudedamosios dar galingesnio artefakto dalys, kurių viso yra penkios, o jos paslėptos pačiuose tolimiausiuose pasaulio kampeliuose... Kada veikėjai suras visas to artefakto dalis, šis pavers juos archlordais, taigi jie per tris savaites galės užvaldyti pasaulį.



Aišku, pirmas dalykas, kurį privalėsite atlikti, patekę į Chantra pasaulį — sukurti veikėją. Žaidime pristatytos aštuonios klasės (medžiotojas, „berserkeris“, šamanas, „elementalistas“, mediumas, burtininkas, riteris ir lankininkas), kurios yra paskirstytos tarp trijų rasių (žmonės, orkai ir mėnulio elfai).

Žaidime dar bus daugiau kaip 2500 įvairiausių „kvestų“. Kad surastumėte NPC veikėją, iš kurio galite gauti vieną arba kitą „kvestą“, pakanka tik pasinaudoti minižemėlapiu, esančiu ekrano viršuje ir dešinėje. Daugelis „kvestų“ apsiriboja tam tikrų monstrų nužudymu arba siuntinių į įvairias pasaulio dalis pristatymu. Taip pat bus paplitę „kvestai“, kuriuose reikia nudėti kitus žaidėjus. Visa tai galite atlikti ir solo, tačiau pagrindinį „kvestą“ galėsite įveikti tik būdamas gildijoje.

Jūsų gildijos galingumas priklausys ne tik nuo to, kiek narių turite bei kaip gerai jie išsivystę, bet ir nuo to, kaip gerai jie yra apsirengę. Juk kiekviena klasė turės platų apdarų pasirinkimą: šarvai, žiedai, ginklai... Viso to žaidime bus labai daug. Žaidėjai galės surinkti specialius šarvų rinkinius, teikiančius tam tikrus „bonusus“.

„ArchLord“ grafika naudoja „Renderware“ technologiją ir yra palyginama su žaidimais „World of Warcraft“ ar „GuildWars“, nepakartojamą atmosferą padeda sukurti garsaus Londono simfoninio orkestro įrašyta muzika.



Vienas keisčiausių žaidimo ypatumų yra jau minėta galimybė tapti žaidimo pasaulio valdovu. Tie, kas atliks epinį pagrindinį „kvestą“ galės skraidyti pasivertę drakonu, turėti NPC sargus, taip pat valdyti monstrus ir net orą. Siekdami įveikti pagrindinį jūsų gildijos „kvestą“ turėsite atlikti daug kitų užduočių: pavyzdžiui, užgrobti tris gerai apsaugotas tvirtoves ir surasti jose reikalingus artefaktus, nugalėti baisų monstrą Archlordo pilyje. Tačiau tai tikrai apsimoka, nes tapę valdovu busite įamžinti oficialioje žaidimo svetainėje, taip pat ant tvirtovės sienų. Kas tris savaites jums teks ginti savo titulą nuo kitų tokių pačių sėkmės medžiotojų.

Žaidimo premjera jau įvyko, tad galbūt artimiausioje ateityje apie jį papasakosime jums daugiau.

Final Fantasy XI

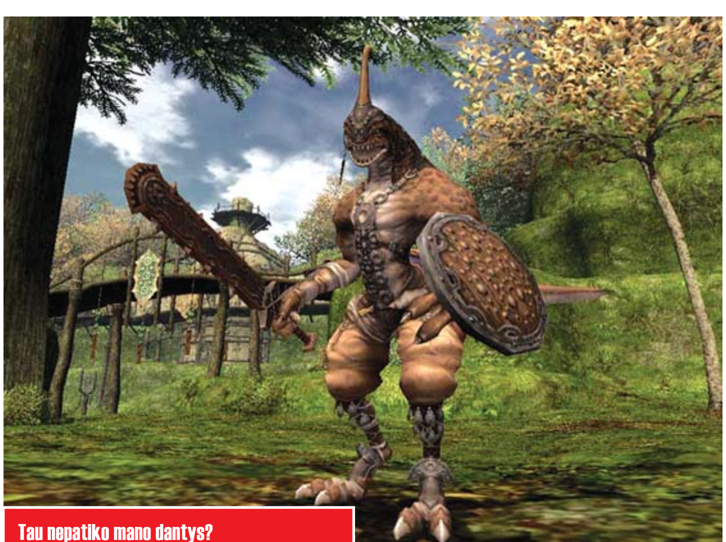
www.playonline.com/ff11eu
KŪRĖJAS Square Enix
LEIDĖJAS Square Enix
PASIRODYMO DATA 2003–10–28
PASAULIS Vana'Diel — stulbinantis pasakiškos „fantasy“ ir mokslinių technologijų mišinys.

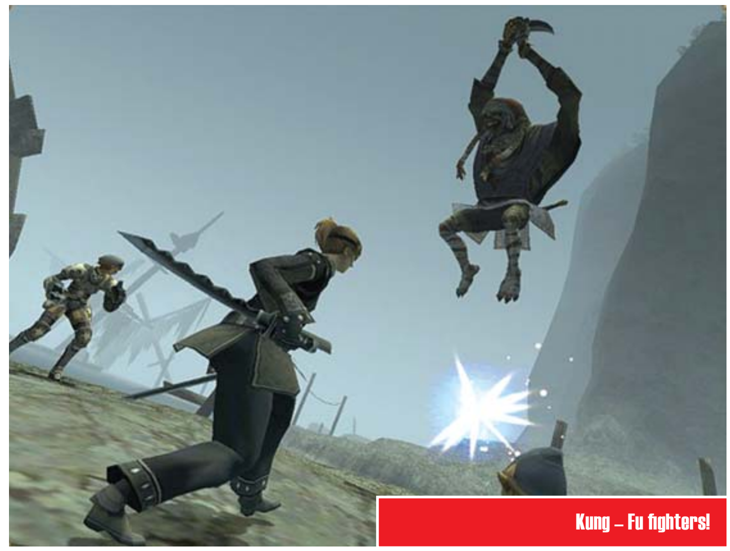
„Square Enix“ žaidimų pasaulyje egzistuoja panašiai, kaip koks Džordžas Lukasas su „Žvaigždžių karais“: tereikia paminėti „Final Fantasy“ ir jau tampa viskas aišku. Visi žino tą garsiąją frančizę, kokius reikalavimus kūrėjai sau kelia. Kiekviena dalis tapdavo savotišku fenomenu ir gyvuojančia legenda, dėl kurios svaigdavo ne vienas milijonas korėjiečių (taip pat ir likusio pasaulio „greimerių“).

Kai 2003 metais pasirodė ilgai lauktas „Final Fantasy XI: Online“, daugelis sprogo iš laimės, nes slaptos fantazijos apie gyvenimą nykštukų ir elfų pasakose tapo realybe — virtualia, be abejonės. Tačiau daugelis tikriausiai to nesuprato ir pasiliko ten gyventi, kažkas sugebėjo net numirti. Matyt, buvo dėl ko.

Vana'Diel pasaulis, kuriame apsigyveno minėtieji „greimeriai“, buvo skirtomas į karalystes ir atskiras jų


Karibų piratai? Beveik...


Tau nepatiko mano dantys?


Kung – Fu fighters!

zonas, kurios skyrėsi tiek augmenijos gausa, tiek monstrų populiacija. Nesvarbu, kur bebūtumei, aplinkui buvo prikišta įvairiausių dalykėlių, kurie neabejotinai galėjo susukti smegenėles: magijos, riteriai, pilys, miestai, technologijos, mechaniniai aparatai, gyviai... Blogis...Na, jis visur vienodas. Kažkoks baisus demonas rengiasi užgrobti pasaulį ir visiems įkrėsti beržinės košės. Niekas jos nemėgsta, todėl stengiasi išginti Blogį kuo toliau nuo savo namų. Taigi grandioziniai mūšiai, savaime suprantama, neišvengiami.

Pasakiškos karalystės, gyvūniškos rasės ir personažai žymiausios RPG serijos „online“ pasaulyje.

Aišku, tokiame fantastiškame pasaulyje „geimeriai“ negalėjo rodytis taip, kaip stovi: nesiprausę, nesiskutę, apkerpėję ir suaugę su monitoriais. Fantastinio pasaulio fantastiniai gyventojai galėjo išsigąsti tokių baisybių, todėl „geimeriai“ ėmėsi reinkarnacijos. Dvasios „indais“ tapo: Hume, Elvaan, Tarutaru, Galka ir Mithra rasių atstovai.

Hume patraukė norinčius ir virtualiame pasaulyje atrodyti kaip žmonės, o tie, kurie svajojo turėti ilgas ausis, įsikūnijo į Elvaan'us. Prijaučiantys magijai ir nykštukams liko sužavėti Tarutaru „čipolinais“, o kačių mylėtojai neabejotinai pasirinko Mithra katytes. Tie, kurie visada tikėjo, jog žmonės kilo iš beždžionių, tapo Galka'is.

Bet būti vien netradiciniu padaru neužtenka, reikia ką nors veikti. Taigi „Square Enix“ meistrai suteikė galimybę įvaldyti keletą fantastiškų profesijų. Pati fantastiškiausia profesija — karys. Jos nepaprastumas (kad ir kaip keista bebūtų) slypi kovos menuose. Kadangi kariai dažnai kapodavosi, jie visiškai neturėjo laiko išmokti padorios magijos, todėl šio atsakingo amato ėmėsi baltieji, juodieji ir raudomieji magai (matyt, geltonieji vis dar ignoruojami). Vienuoliams buvo patikėta taip pat atsakinga užduotis — gydymas... Tikriausiai dėl to, jog ne visada pagydydavo, atsirado vagių profesija, leidžianti be jokių sažinės skrupulų surinkti nebereikalingus numirėlio daiktus. Be abejo, viso šito buvo maža, tad „Square Enix“ prikūrė papildomų darbelių: paladinams, tamsos riteriams, bastūnams, būtybių ir dvasių valdovams bei dainingiesiems bardams.

Kad būtų įdomiau, kiekvienas naujas „geimeris“ turi išsirinkti valstybę, už kurią nori kovoti, nuo to priklauso, kam reiks spardyti užpakalį, o kam ne. Yra trys pasirenkamos šalys: San D'oria karalystė, Windurst federacija ir Bastoko respublika. Diplomatiniuose santykiuose, prekyboje ir kare su visomis trimis valstybėmis bendradarbiauja NPC valdoma Didžioji Jueno kunigaikštystė. Tai gana jauna valstybė, besistengianti išlaikyti neutralitetą, tačiau, kai aplinkui laksto tamsos pasaulio padarai, neutraliam kažkaip nelabai pavyksta būti.



Muškit šitą žalią demoną! Jis atėmė mano piniginę!

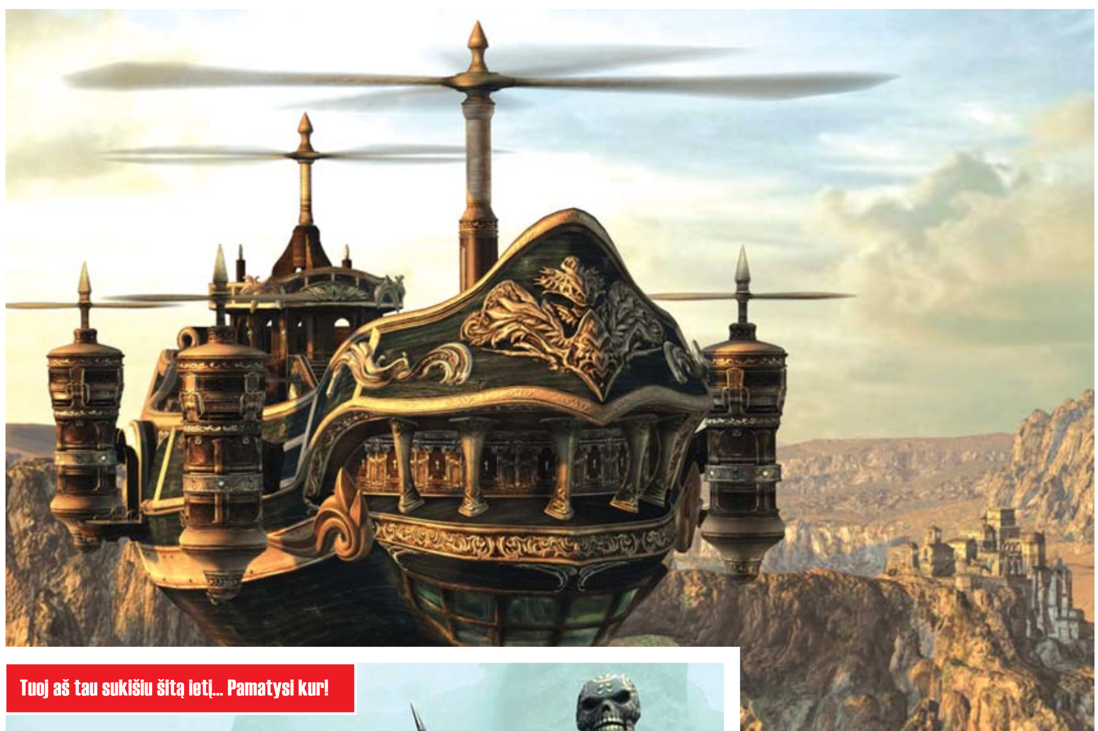
Va, čia tai auksinė žuvelė...



Be kovos taip pat yra ką veikti. Nebūtų RPG, jeigu nebūtų tiek „kvestų“. Nukapoji keliems zombiams galvas ir gauni kišenpinigių, arba kokį nepaprastą daiktą, kurio šiaip sau negausi. Vykdydamas „kvestus“ „geimeris“ gali užsiiminėti ir papildomomis atrakcijomis: ūkininkavimu, miškininkyste, kasinėjimu ir kalnų kasybos inžinerija. Prisirinkęs įvairiausių medžiagų „geimeris“ gali susimeistrauti naudingų daiktų savo virtualiam kūnui. Dar yra žvejyba. Deja, auksinių žuvelių sužvejoti neįmanoma...

Vitualiosios gyvensenos metu atsiveria siužetinės misijos, kurios skiriasi savo sudėtingumu nuo įprastų „kvestų“. Už jas kiekvienas kantrus herojus gauna naujus rangus ir priėjimą prie dar fantastiškesnių vietovių ar sudėtingesnių misijų. Svarbiausia, kad pastangos lieka įvertintos, ir po ilgo žaidybinio gyvenimo „geimerio“ valdomas personažas pasiekia 75 lygį. Tada jau pats esi LYGIS ir gali aprengti super Tarutaru „čipoliną“ pagal Lygį. Po to galima mąstyti apie savo „įrangos“ demonstravimą kitiems žaidėjams.

Egzistuoja tokie regionai, kuriuose žaidėjas gali pasijusti dar nesaugesnis, nei įprasta. Peržengęs nuo likusio pasaulio skiriančią liniją rizikuoji paguldyti galvą kitam „geimeriui“. Tokiose teritorijose vyksta kovos ne su skaitmeninių smegenų savininkais, o su skaitmeniniais kūnais, kuriuose sėdi daugiau ar mažiau mąstantys „geimeriai“. Todėl jeigu nemoki valdyti savo kūno, gausi taip, kad daugiau nebenorėsi.



Tuoj aš tau sukišiu šitą ietį... Pamatysi kur!



Taip priaugę prie monitorių „geimeriai“ gyvena „Final Fantasy XI“ nuo 2003 metų iki šiandien... Ir gyvens dar, nes išeinantis papildymas „Treasures of Aht Urhgan“ prisiurbs, oi, kaip prisiurbs...

Straipsnis skiriamas visiems didvyriams atminti, kurie iškeitė realų gyvenimą į skaitmeninę pasaką vardan autorių gerovės ir pasiaukojamo tinklo žaidimų poveikio demonstravimo jauniesiems žaidėjams. Mes Jūsų nepamiršime.

INKVIZITOR

Guild Wars: Factions



www.guildwars.com
KŪRĖJAS ArenaNet
LEIDĖJAS NCsoft
PASIRODYMO DATA 2006–04–28
PASAULIS Rytietiška mitoligija ir stilistika įtakotas Tyria pasaulis, kuriame galime valdyti tik žmones.
REIKALAVIMAI 800MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB video, 2 GB HDD
„ONLINE“ REITINGŲ VIDURKIS – 85%

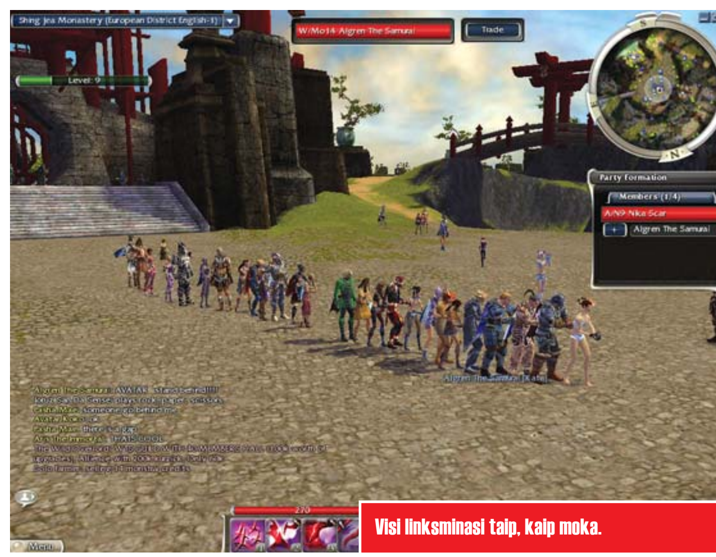
Kadaise kariavau Azeroto žemėse... Iš pradžių už Ordą. Petys į petį kovojome su Aljansu. Kaip dvokas, pritvinkęs kerų ir parazitų, sėjome savo išperas plačiai po pasaulį. Gaila, netrukus Tamsos jėgos ir tikslai pasidarė per daug banalūs... Išdaviau aš tikslo brolius ir stojau ginti vis pralaiminčio Aljanso. Už tai manęs Orda nekentė. Kiek kartų kapojo ir bandė prakeikti, o aš vis turėjau kantrybės sugrįžti... prie vis labiau traukiančio „online“ žaidimų pasaulio.

INTRODUCTION

Turbūt reikėjo būti nevispročiu, kad pamanytumei, jog sulig „World of Warcraft“ (WoW) ir „Lineage 2“ (L2) viskas pasibaigs... Visi mes taip iš pradžių kalbame, tai tik žaidimas, kas čia įvyks... Tačiau tinklo žaidimų įtaiga ir trauka jau tapo legendine, ir, kas svarbiausia, ji vis auga. Užtenka dirstelti į ruošiamų rinkai žaidimų sąrašą ir pamatysime, jog visai nemažą dalį sudaro tinklo RPG (arba MMORPG) žanro atstovai: „Žiedų valdovai“, „Warhameriai“, „Conan“ ir t.t. Ką jau kalbėti apie hitų tęsinius... Žinoma, mes daugelio jų nepamatysime, Lietuva per daug maža šalis, pragyvenimo lygis joje nėra toks aukštas, kad tėvai vaikams per šventes galėtų dovanoti apie 150 Lt kainuojantį žaidimą ir paskui dar už jį kas mėnesį mokėti abonentinį mokestį. Visai nenuostabu, jog daugelis dėl tokios padėties patraukia į privačius, arba, tiksliau tariant, į piratinius serverius, kur dažniausiai svarbiausios ir papildomos funkcijos neveikia.

Šiuo metu, rodos, ne tik Lietuvos, bet ir pasaulio žaidėjai skyla į dvi frakcijas. Viena kitą kaltina piratavimu, tuo tarpu vadinamieji „piratai“ mėto akmenimis ir bando psichologiškai palaužti tuos, kurie negailėdami moka už žaidimą. Jie teigia, jog šie pasiduoda kibernetiniam narkomanizmui ir prostitucijai.

Matyt, stebėdama tokią padėtį „NCsoft“ kartu su „ArenaNet“ prieš gerus metus į rinką paleido „Guild Wars“, MMORPG žaidimą, kuris turėjo sukelti revoliuciją žaidimų pasaulyje ir priversti neramiai krustelti savo kėdėse konkurentus. Revoliucija įvyko. „Guild Wars“ (GW) išspyrė tuo metu soste karaliavusį „World of Warcraft“ ir tapo šauniausiu žaidimu įvairių šalių topuose. Aišku Lietuvoje tuo džiaugtis negalėjome, čiagi netoli Afrikos esanti Bananų respublika... Nepaprastą „Guild Wars“ sėkmę lėmė tai, jog už žaidimą tinkle nereikia mokėti mėnesinio mokesčio. Taigi gerbėjų ratas augo ir jau buvo aišku, kad vien „Guild Wars“ bus per mažai.



Visi linksminasi taip, kaip moka.



Pasaulis NUO–STA–BUS...

„Guild Wars“ — vienintelis iš stambių MMORPG žaidimų, už kurį nereikia mokėti mėnesinio mokesčio.

Šią vasarą „Ncsoft“ išleido pirmąjį „Guild Wars“ kampanijų plėtinį „Factions“ (GW:F). Taip jau įvyko, jog originaliojo „Guild Wars“ analize mūsų skaitytojai negalėjo pasidžiaugti, bet jūsų prašymai aprašyti daugiau tinklo žaidimų nelieka nepastebėti. Taigi, nutaikius progą, bendromis pastan-

gomis pavyko gauti neseniai iškeptą „Factions“, kuris turėtų užpildyti atsivėrusias spragas. Kad dar labiau neįkyrėčiau savo kalbomis, daugiau gumos nebetampysiu; dedam diską, spaudžiam mygtuką ir SKRENDAM... arba geriau plaukiam, nes šiais terorizmo ir masinės psichozės laikais jau darosi nebesaugu skraidyti.

ENTER

Dar nepasibaigus kovoms Tyria pasaulio platybėse, atsklido gandas iš Rytų apie naujus neramumus. Herojai įsmeigė savo ginklus į žemę ir, nenuspėdami ateities, patraukė į amžinai žydintį ir saulėtą kraštą. Taip, stebuklingai ir gilios kultūros Canthos žemei vėl iškilo grėsmė. Kadaise nugalėtas imperatoriaus žudikas Shiro Tagachi grįžta paskui save tempdamasis visagriaunančias šmėklas ir ligas, todėl taiki Canthos tauta vėl galanda karo kirvius, nes sugrįžta sunkūs laikai, žadantys tik skausmą, vergystę ir mirtį.

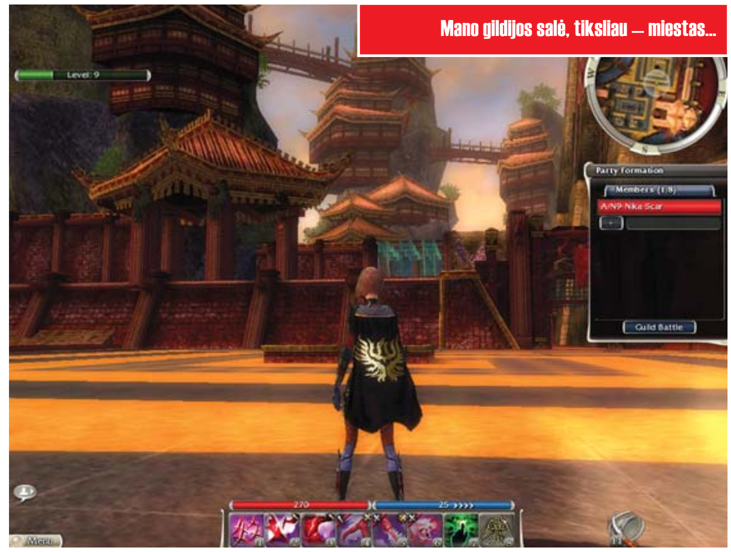
Šiek tiek depresinių nuotaikų animacinis klipas, pasakojantis Canthos tragedijos priešistorę, atveria duris į „Factions“ pasaulį. Jaudulys iš tiesų nepakeliamas ne todėl, kad žinotume, kokios gėrybės ten laukia, jaudulį kelia nežinomybė ir perskaityti visi mitai gandeliai, kurie taip ir neleido susidaryti aiškios nuomonės apie žaidimą. Tačiau dabar situacija kita, rankose laikome vos dviejuose kompaktiniuose diskuose telpantį faktą! Taigi visas legendas palikime giliai stalčiaus dugne, atėjo metas atverti Pandoros skrynią.

Pirmiausia vienas dalykas mane tikrai neramino. Registracija. Šis žodis, manau, nė vienam nesisieja su maloniais dalykais... Kaip ir man, turėjusiam karčios patirties su keliomis „aukšto lygio“ kompanijomis, teikiančiomis žaidimų tinkle paslaugas. Reikia pildyti tiek nereikalingos ir bereikšmės informacijos, jog netrukus pasijunti lyg tardomas ir imi nuogąstauti, ar tik iškvosta informacija apie tave nebus perduota Interpolui. Tačiau didelei nuostabai GW pasitinka su išskėstomis rankomis ir, vos užpildžius kelis registracijos formos laukelius, galima žygiuoti į skaitmeninę erdvę.

„Create character“ yra turbūt mano mėgiamiausias bet kokio žaidimo atributas. Paprastai savo personažus kuriu labai ilgai, o jų vardų galvojimas tampa išties opia problema, juk su tuo personažu „draugausi“ ilgai, tai ir nesinori pulti į absoliučias banalybes: „Pauliuxxx“, „Tomuxx“, „PvPmasteris“ arba dar išradingiau — „asdasdasd“... Be abejo, kad ir koks individualybė bebūtumei, nori, kad tave priimtų į bendruomenę, ir nori, kad tave laikytų žmogumi, o ne naminiu paukščiu.

Išvaizdos klausimai taip pat yra svarbūs. GW leidžia žaidėjui parinkti herojaus lytį, odos, plaukų spalvą, ūgį. Nors žaidimas „fantasy“ stiliaus, sąvoka „rasė“ (turint omeny nykštukus, elfus, orkus) neegzistuoja. Visi kuriami personažai yra žmonės, išsiskiriantys savo kultūros bruožais. Jeigu GW personažai labiau priminė europiečius, tai GW:F — Rytų šalių gyventojus.

Labai nustebau, jog pradedant žaidimą duodamas toks puikus garderobas, nepalyginsi su WoW startiniais skarmaliukais... Rūbai priklauso nuo to, su kokia personažo klase ketini žaisti: karys — šarvai, venuolis — lininiai rūbai, iliuzionistas — šilkai. Yra galimybė keisti kostiumo dalių spalvą, pritaikyti aksesuarą ar tatuiruotę, kurie taip pat priklauso nuo personažo klasės. O klasių žaidime išties nemažai: karys („warrior“), elementalistas („elementalist“), vienuolis („monk“), iliuzionistas („mesmer“), bastūnas („ranger“), juodasis magas („necromancer“). Išėjus papildymui „Factions“, dar prisidėjo dvi: ritualistas („ritualist“) ir žudikas („assassin“). Ilgiau pasvarstęs susikūriau du pastaruosius: ritualistą Mėnulio Nešiką ir žudikę Randuotąją Niką. Idomus GW autorių pasirinkimas: personažo vardas turi susidėti ne mažiau kaip iš dviejų žodžių, o tai reiškia, kad teks dvigubai ilgiau galvoti renkantis tinkamą.


Mano gildijos salė, tiksliau – miestas...

Žaidime GW „fantasy“ pasaulio banalybių – elfų, nykštukų ir orkų – nesutiksi. Čia visiškai kitokia fantazijos samprata.





PLAY. PART I

Pradedant žaidimą, žaidėjui suteikiama galimybė rinktis vieną iš dviejų žaidimo tipų: „Roleplaying“ ir „PvP“.

INKVIZITOR



Nuogybių neišvengsi net miesto centre.

Pasirinkau „Roleplaying“, nes jis labiau atitinka mano žaidimo stilių. Roleplaying — ne tik PvP, bet ir personažo lavinimas, bei begalė užduočių („kvestų“), lengvinančių integravimąsi į žaidimo pasaulį ir jame susidariusią bendruomenę.

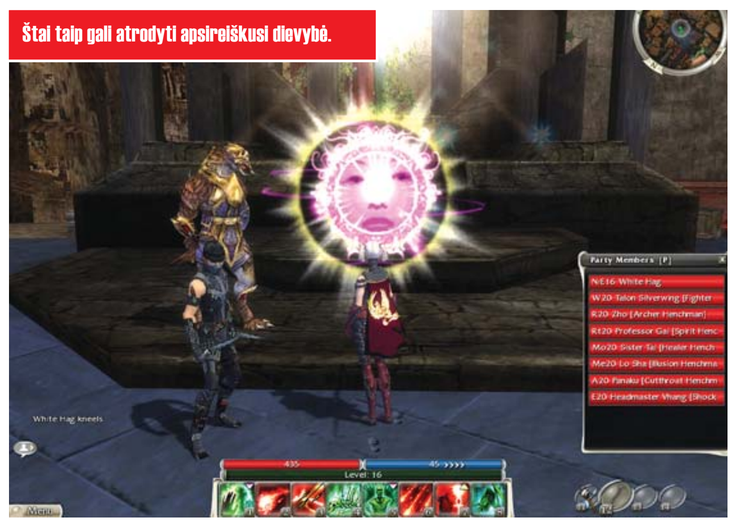
Visų personažų startinė zona yra viena ir ta pati — Shing Jea vienuolynas. Joje naujokų laukia Mokytojas Togo ir dar keletas DI valdomų studentų, padedančių susipažinti su žaidimo mechanika.

Pamokos vyksta uždaruose kiemuose, kuriuose paprastai leidžiama išbandyti pradinius personažo sugebėjimus („skills“) nukaunant kelis priešiškai nusiteikusius padarus. Tai pat pravedamos instrukcijos, ką reikia daryti vienoje kitoje situacijoje ar mirties atveju. Žaidimą nusprendžiau pradėti su ritualistu. Mokytojas Togo išmokė keleto užkalbėjimų, apsisaugojimo kerų ir dvasios iškvietimo meno. Taip pat įgijau sugebėjimą prikelti iš numirusių komandos narį. Šį sugebėjimą gauna bet kokios klasės personažas, tačiau kiek vėliau pasirodė, jog prikėlimas yra labai nepraktiškas. Tad verčiau jo vietą pakeisti kitais kerais. Prikėlimais tegu užsiima vienuoliai, kurių specializacija ir yra gydyti bei prikelti iš mirusiųjų.

Kai mane išmokė pagrindinių žingsnių, gavau siuntimą kreiptis į savo klasės trenerį pačiame Shing Jea vienuolyne, kuris, beje, labiau priminė miestą nei ramų vienuolių prieglobstį. Čia buvo galima rasti visko tiek pradedančiam, tiek patyrusiam žaidėjui: drabužių siuvėjų, kalvių, sudedamųjų dalių, retų mineralų ir runų pardavėjų, klasės trenerių — žodžiu visko, ką galima rasti tradiciniame „online“ mieste. „Lineage 2“ buvau pripratęs matyti miesto centre sėdinčius žmones, pardavinėjančius įvairiausius daiktus, taigi iškart kažko pasigedau. Pasirodo, privačių parduotuvių, kuriose žaidėjai galėtų parduoti surinktus nereikalingus daiktus, nėra. Nėra ir aukciono, todėl atvykus į miestą „chat“ lange iškart ima lįsti žmonių šūkaliojimai, raginantys nusipirkti sudedamųjų dalių, ginklų ir kitų niekų. Laimei „trade“ pokalbio kanalą galima atjungti. Tačiau žmonės nebūtų protingiausios būtybės Žemėje, jei nebūtų sugalvoję interneto portaluose įsteigti retų daiktų aukcionų :). Paprastai žaidime prekyba tarp žaidėjų vyksta mainų pavidalu; vietinė valiuta — aukso monetos ir platinos plokštelės. Vieną platinos plokštelę sudaro 1000 aukso monetų. Pinigai dažniausiai gaunami kaip apdovanojimai iš vykdomų užduočių („kvestų“) ar misijų. Už vieną tokią vidutiniškai galima gauti 150 aukso monetų ir 2500 patirties taškų („xp“). Monetų kapšeliai gana dažnai krenta ir iš nužudytų DI valdomų priešų, tačiau, žaidėjų grupėje („party“) jį pasidalinus, ne kažin kas ir lieka.

„Guild Wars“ nėra solo žaidimas. Į savo grupę vietoje tikrų žaidėjų galima paimti samdomus NPC.

Šiek tiek apsitrynęs mieste ir tradiciškai miesto centre išbandęs personažo emocijas (pašokęs), išsirengiau vykdyti užduočių. Kadangi mano auginamas ritualistas turėjo vos kelis sugebėjimus, neįsivaizdavau, kurių prireiks, todėl ir susikroviau visus juos į veiksmų lentelę („action bar“). Susirinkau visas užduotis, kurias tik siūlė NPC su žaliais šauktukais virš galvų, ir žemėlapyje iškart užsidegė kompaso kryptis, kur reikia eiti. Pradžioje bandžiau susirasti žaidėjų grupę, nes, kiek girdėjau, „Guild Wars“ nėra solo žaidimas. „Chat“ kanale rašiau užduočių pavadinimus ir bandžiau ieškoti bendražygių, tačiau niekas neatsiliepė. Pasirodo, pavienes užduotis paprasčiausia atlikinėti su DI valdomais personažais („henchman“). Visų klasių „henchmanų“ galima rasti kiekviename mieste. Jie skirti užpildyti virtualios žaidėjų komandos tuščias vietas. Tačiau tuo piktnaudžiauti nereikia. Grupė, kurioje žaidžia dalis „gyvų“ ir dalis DI valdomų žaidėjų, gali patirti labai nemalonių atsitikimų. Kad ir kokie protingi dirbtinio intelekto žaidėjai bebūtų, su jais nesusitarsi, ir šie pasielgs būtent taip, kaip neturėtų.



Štai taip gali atrodyti apsireiškusi dievybė.



Taigi užpildęs grupę „dirbtiniais“ žaidėjais drąsiai žengiau iš miesto. Kiekviena teritorija, išskyrus miestus, sukuriama atskirai vienam žaidėjui arba grupei, todėl kitų žaidėjų čia nepamatysi. Dabar, aišku, pagalvosite: „Kokia nesamonė, koks čia „online“, tačiau patikėkite — žaidžiant nejaučiamas joks nepatogumas, netgi atvirkščiai. Tokio tipo zonose gali elgtis kaip nori, visada rasi ką žudyti, niekas neatims tavo grobio ir niekas neužpuls, kai esi nepasirengęs, gali organizuoti bet kokias puolimo strategijas ir nesijaudinti, jog kažkas sutrukdys. O kai grupėje veikia ne DI, o gyvi protai, žygiai — išties įkvepiantys.

Žaidime siužetas labai svarbus, jis yra varomoji „Guild Wars“ jėga.

Žaidimo eiga („gameplay“) yra sukurta taip, kad žaidėjas visada turėtų ką veikti. Todėl čia į pirmą planą išlenda siužetas. Taip taip, kas sakė, jog tinklo žaidimuose nėra siužeto, dabar galite slėptis po lapais, nes čia siužetas yra, ir ne šiaip koks, o iš tiesų prilygstantis geriausiems vieno žaidėjo ir RPG žaidimams. Siužeto visiškai neužgožia pavieniai uždaviniai, jis visada lieka varomoji jėga, įjungianti žaidėją į nesustabdomą kovų karuselę. Pagrindinės misijos yra išties sudėtingos ir reikalauja didžiausių pastangų. Paprastai jų eigoje rodomi animuoti intarpai, kuriuose personažai šneka, pasakoja istorijas, konfliktuoja. Kartais, jeigu pasiseka, t.y. jei esi būrio vadas, tokiuose intarpuose gali pamatyti savo auginamą herojų, kalbantį žmogaus



Patraukliausios, aišku, moteriškosios lyties atstovės :)

balsu. Smagumas tikrai didžiulis, pasijunti esantis istorijos dalis ir netrukus imi tikėti, jog nugalėdamas blogį gali išgelbėti pasaulį.

PLAY. PART II

Kovos primena tradicinę „online“ žaidimo formulę: yra kariai, atlaikantys visą monstrų agresiją, yra gydytojai, labiausiai prižiūrintys artimoje kovoje dalyvaujančius žaidėjus, yra magai ir lankininkai, kurie daro didžiausią žalą priešui. Dar yra augintiniai. Bastūnų klasės atstovai turi sugebėjimų prisijaukinti įvairiausius gyvūnus, tuo tarpu juodieji magai sugeba iš lavonų iškviesti būrį monstrų.

Be abejo, kuo daugiau kovoji, tuo daugiau gauni patirties taškų („xp“), už kuriuos kyla personažo lygis („level“). Pastarųjų yra tik 20. Lygis keliamas labai greitai, todėl pasiekti maksimumą nesunku per dvi dienas, labai norint — per vieną. Aišku, kylant lygiui atrakinamos naujos galimybės — nauji sugebėjimai. „Skill‘ų“ yra labai daug. Vien „Factions“ suteikia 300 naujų sugebėjimų, iš kurių 90 yra elitiniai. Deja, iš tokio gausybės rago (ar net ragų) žaidėjas gali išsirinkti tik aštuonis. Štai čia išlenda visas žaidimo smagumas. Žaidėjų herojai skiriasi ne puikiausiais šarvais ar ginklais, kaip tai yra WoW ar L2, bet „skill‘ais“ ir taip, kaip jis moka jais pasinaudoti. Nesvarbu, kad žaidėjas vilki ne pačius geriausius rūbus ir neturi superginklo (jų žaidime ir nėra), GW vertinama žaidėjo technika ir sugebėjimas išgyventi. Juk toks ir turi būti tinklo žaidimo tikslas, ne blizgantis kardas ar lazda... Taip pat jaučiamas protingas klasių subalansavimas PvP režime. Jeigu WoW kariui nudėti magą kažkokiu antgamtiniu būdu yra praktiškai neįmanoma, tai GW tokio didelio skirtumo nėra.

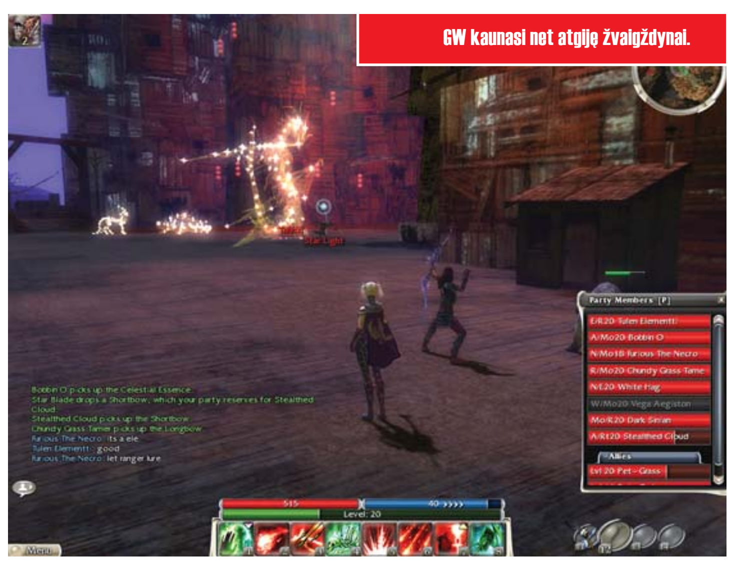
Pasiekęs gana juokingą 4 – 6 lygį, žaidėjas gali rinktis antrąją profesiją pagal savo poreikius, pvz.: warrior/monk, ranger/mesmer ir t.t. Ritualistas komandoje dalyvauja kaip kerėtojas (L2 visatoje tai vadintųsi „bufinimu“), todėl nusprendžiau, jog vienuolio gydantys įgūdžiai taip pat nepamaišytų. Apskritai, manau, ritualistas — viena iš sudėtingesnių klasių. Ją išties sunku tinkamai įvaldyti, kaip ir žudiką. Pastarojo pavadinimas skamba patraukliai, tačiau daugelį atbaido dėl pernelyg dažnos mirties. Mirštant herojaus atsparumas sumažėja iki –15%, kai žūties neigiamas poveikis pasiekia – 60%, tada žaidėjas virsta niekam nereikalinga vegetuojančia daržove. Žudikai dėvi lengvus šarvus ir dalyvauja artimose kovose, tad, jei žaidėjas nemoka jo valdyti, mirtys neišvengiamos. Taip atsitiko ir man pažaidus su Randuotaja Nika, todėl nusprendžiau ilgiau nesikankinti ir palikau ją, kaip sakoma, geresniems laikams...

ME, THE OTHERS AND MY GUILD

Kaip banaliausias pasaulyje posakis sako: „vienas lauke ne karys“, taip ir GW žaidime vienas esi niekas. Tai absoliučiai komandinis žaidimas, todėl turėti tarpusavyje susižaidusią žaidėjų grupę labai naudinga. Tam



Kovos primena šviesų ir lazerių šou.



GW kaunasi net atgiję žvaigždynai.

INKVIZITOR



„Guild Wars“ pirmiausia pribloškia vizualine žaidimo kokybe.

yra gildijos. Paprastai miestuose naujokai (ir ne tik) raginami įstoti į vieną ar kitą gildiją, kaip visada žadami aukso kalnai ir visa kita. Tačiau į tokią įstojus greitai paaiškėja, jog tai trečiarūšė gildija, o svajonės apie superherojaus karjerą sprogsta it apelsininės „Dirol“ burbulas. Nuo skleidžiamos dezinformacijos gali išgelbėti visuotiniai gildijų reitingai arba paprasčiausias pasidomėjimas gildijos pasiekimais ir padėtimi visuomenėje.

Visada reikia išsiaiškinti, ar gildija priklauso kokiam nors aljansui. Pastarąjį sudaro gildijų grupė. Tai labai naudinga mažoms, bet aktyvioms gildijoms. Įrodžius savo vertę, galima rasti labai šiltą vietelę po įtakingos gildijos sparneliu. Tai reiškia, kad atsiveria dar didesnės galimybės: gildijų mūšiai, specialūs renginiai („event“), įsitraukimas į PvP maratoną.

Tik prisijungimas prie gildijos atveria visas „Guild Wars“ žaidimo galimybes, tačiau reikia labai atidžiai rinktis, prie ko prisijungti.

Paprastai, kai gildijos nariai dalyvauja tokio pobūdžio kovose, į bendrą gildijos sąskaitą kraunami kovose surinkti taškai, vadinamieji „factions“. Panašiai kaip WoW garbės sistema, GW taip pat veikia skirstymas į rangus. Kai herojus surenka 5000 „factions“ taškų, jis turi galimybę paaukštinti savo karinį statusą.

Įsitvirtinusios gildijos turi savo sales („guild hall“), kurių salėmis nelabai ir pavadinsi. Čia tau ne jaukus L2 klano kambarys... GW gildijų salės prilygsta nemažam miestui. Čia įmanoma išvystyti perkybos tinklą įsteigiant įvairių rūšių parduotuves. Yra galimybė keliauti ir į kitas Aljansui priklausančių gildijų sales, dažnai jos skiriasi viena nuo kitos išvaizda. Tiesa, kelionėms daug laiko skirti nereikia. Tereikia žemėlapyje spustelti „nusileidimo“ polį ir akimirksniu ten atsiduri iš bet kokios pasaulio vietos.

WORLD AND RELIGION

Canthos žemynas, kuriame rutuliojasi GW:F istorija, tiesiog dvelkia Senovės kinų kultūra. Tiesioginių asociacijų nėra, tačiau tai, jog Cantha yra drakono šalis, nepaneigsi. Čia riestastogių šventyklų realizmas pinasi su fantastinėmis preliudijomis, kurių šokiruojančią realybę vainikuoja pusę žemyno užimantis miestas su centralizuotais kultūriniais ir prekybos poliais.

Canthoje taip pat svarbūs religiniai klausimai, todėl yra net kelios dievybių apraiškos: Grenth, Dwayna, Balthazar, Lyssa ir Melandru. Kiekviena jų turi savo šventyklas, kuriose paprastai prieš kovą pagarbą atiduoda herojai, tikėdamiesi sulaukti dievų malonės. Pasirožius dieviškajai apraiškai, herojus gali pasirinkti ilgai veikiančių dvasios, energijos ir jėgos sustiprinimo kerų, kurie neabejotinai padeda kovose su priešais.

TO BE CONTINUED...

Taip, kovos nesibaigia. Netrukus GW pasaulis dar labiau praplės savo ribas su naujuoju „Nightfall“ išėjimu. Būsimieji iššūkiai laukia sultonų krašte, kur išmoksime valdyti dvi naujas profesijas. Be abejo, dar daug nėra atskleista, tačiau visko išpasakoti ir neįmanoma, nes reikia tai pačiam patirti. Man, turinčiam visai nemažą patirtį tinklo žaidimų pasaulyje, GW lieka lyderis. Jame mažiau pompastikos nei WoW ar L2, tačiau čia žaidimo neužgožia mintys, kaip susirinkti geriausią rūbų komplektą ir galingiausią ginklą. Galingi čia visi, tereikia ta galia mokėti pasinaudoti, nes viskas, ko reikia, duodama tiesiai į rankas. Ir lieka tik pridurti, jeigu „World of Warcraft“ yra pasaulis, kuriame gera, tai „Guild Wars“ — pasaulis, kuriame nėra depresijos.



Guild Wars: Nightfall

Spalio 27–ąją įvyks globalinio masto įvykis. Nekelkite panikos, tai ne Nostradamo pranašystė apie gresiančią stichinę nelaimę, pasaulio pabaigą ar teroristų išpuolius... Įvykis bus džiugus visiems prisiekusiems tinklo žaidimo „Guild Wars“ fanams ir tiems, kurie tik rengiasi jį žaisti. „ArenaNet“ pildo pažadus kas pusmetį leisti po naują „Guild Wars“ kampanijų papildymą, taigi, vos pasibaigus „Factions“ aistroms, prasideda naujos batalijos naujame žemyne.



„Guild Wars: Nightfall“ bus raktas, kuris atvers duris į Elona kontinentą. Elona — Šiaurės Afriką ir Viduržemio jūros regionus primenantis žemynas, kuriame egzistuoja sena civilizacija, savo kultūra ir architektūra primenanti Islamo šalis. Eloną sudaro trys provincijos: Kourna, Vabbi ir Istan.

Kartu su nauju kontinentu atsiveria ir nauja istorija. Anot oficialių pranešimų, naująją sagą sudarys 20 stambių PvE misijų ir begalė papildomų uždavinių.

Jau tradicišku tapo dviejų naujų profesijų pristatymas. Šį kartą tai paragonas („paragon“) ir dervišas („dervish“). Matyt, atsižvelgdami į tai, jog iš aštuonių profesijų yra tik dvi, skirtos artimai kovai (karys ir žudikas), autoriai nusprendė pataisyti padėtį išleisdami į kovą dervišą!

Naujas žemynas, dvi naujos profesijos — „Guildwars" trilogijos pabaiga?



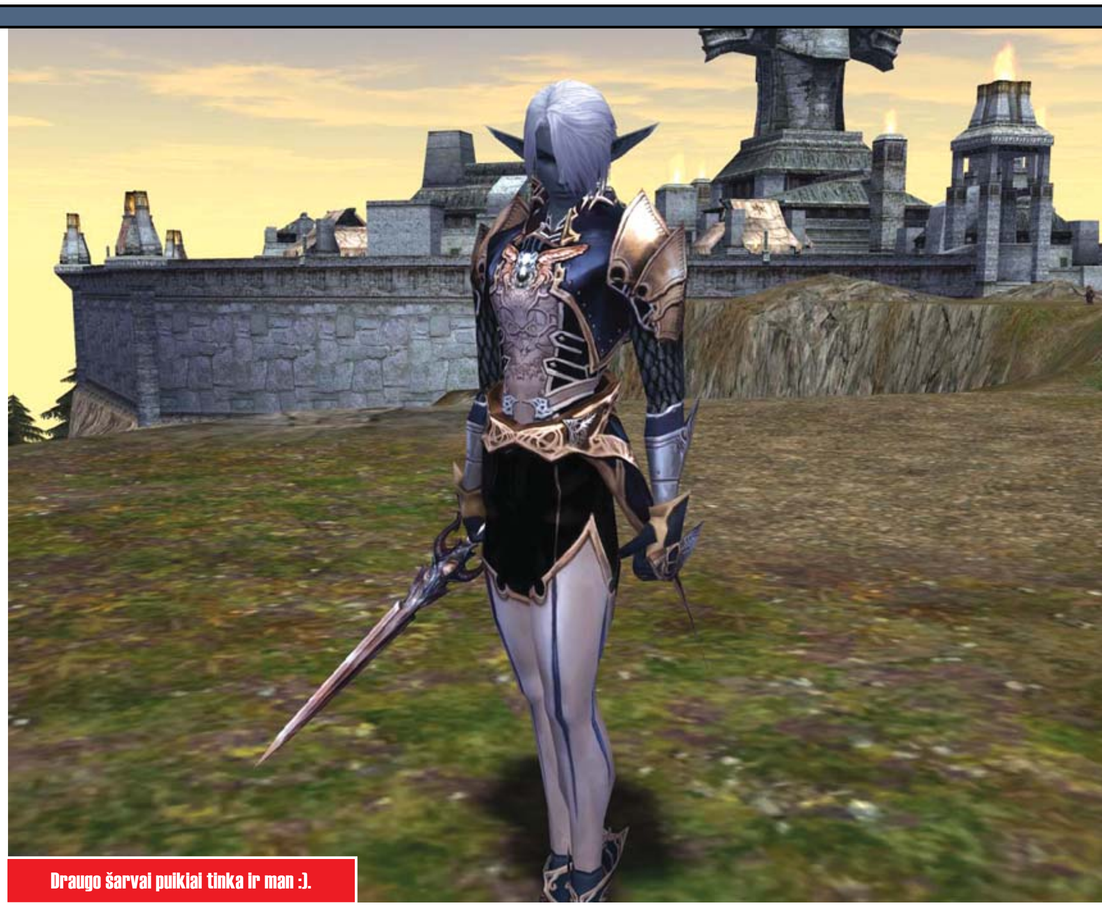
Dervišas yra kario ir gydytojo hibridas, panašiai kaip „World of Warcraft“ paladinas. Šie šventieji kariai, naudodamiesi savo užkerėtais dalgiais, sugeba smogti vienu metu daugeliui priešų, padarydami nemažą žalą, taigi jau neabejojama, jog kovose dervišas taps neatsiejama fronto linijos dalis. Dėl polinkio į ritualus dervišas dėvi rūbus, o ne šarvus, todėl, dalyvaujant artimoje kovoje, ypatingai gelbėja įvairios apsisaugojimo ir gydymo magijos, kuriomis dervišas gali apsaugoti ne tik save, bet ir komandos narius. Kaip skelbia oficialūs šaltiniai, šios klasės svarbiausia ypatybė — trumpam transformuotis į fizinę dievybės formą.

Kita „Guild Wars: Nightfall“ pristatoma profesija — paragonas. Kitaip nei dervišas, paragonas nėra skirtas frontinei linijai kovose. Jo sugebėjimai atstovauja vadinamųjų „remėjų“ („supporter“) klasei, todėl, kaip ir ritualistas, stengiasi išvengti tiesioginių smūgių. Pagrindinis paragonų tikslas — apsaugoti komandos narius nuo prakeikimų ar bent jau sumažinti jų poveikį, o dėl iešių specializacijos ir įvairiausių užkalbėjimų jie nesunkiai gali pakeisti lankininkus. Mūšiuose paragonus nesunku atskirti. Jų šarvai gaminami iš įvairiausių tauriųjų metalų ir perlų, o forma primena angelo sparnus. Anot Elona legendų, paragonai yra dievų siųsti čempionai, kad padėtų žmonės kovoti su žemės negandomis.

Pirmoji „Guild Wars“ dalis „Prophecies“ ir papildymai „Factions“ bei „Nightfall“ sudaro vieną stambią Titanų ir Shiro Tagachi istorijas pasakojančią trilogiją, kurios kulminacija ir finalas suskambės „Nightfall“ pasaulyje. Kaip jau žinoma, „Prophecies“ ir „Factions“ istorijos siejasi labai smulkiomis detalėmis, todėl tikimasi, jog „Nightfall“ jas apjungs į vieną. Dabar galvoje tik ir spragsi mintys, jeigu „Nightfall“ užbaigs šią sagą, kas laukia toliau? „Guild Wars 2“?

Lineage II Chronicle 5: Oath Of Blood

www.lineage2.com
KŪRĖJAS NCsoft
LEIDĖJAS NCsoft
PASIRODYMO DATA 2006–09–06
PASAULIS Tradicinė „fantasy“ visata

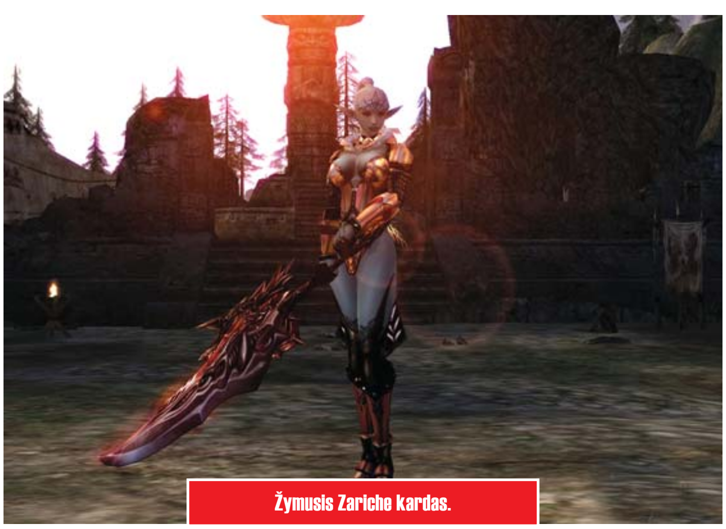


Draugo šarvai puikiai tinka ir man :).

Einhasad buvo gyvenimo deivė, visko, kas dabar gyva, sutvėrėja. Naudodamasi savo siela ji sukūrė kitus Dievus ir pavadino juos savo vaikais. Visi jų, išskyrus chaoso ir mirties deivę Shillien, pasižymėjo dvasios tyrumu ir kūno tvirtumu. Tada Einhasad liepė savo vaikams pradėti kurti pasaulį. Deivė Shillien į gyvą būtybę įskiepijo vandens dvasią. Taip atsirado elfai. Dievas Paagrio įskiepijo ugnį. Taip atsirado orkai. Deivė Maphr įskiepijo žemės dvasią savo kūriniams. Taip atsirado dvorfai. Dievas Gran Kain pavydėjo tokiai kitų Dievų sėkmei ir paprašė, kad kiekvienas jų duotų jam tai, kas liko nuo vandens, ugnies ir žemės dvasių. Gavęs tai jis dar pridėjo vėjo dvasią ir pasakė: „Štai, mano kūriniai bus patys protingiausi ir stipriausi, jie valdys pasaulį.“ Deja, jo kūriniai buvo bailūs, silpni ir kvaili. Tai pamatęs Gran Kain pasislėpė ir daugiau niekam nesirodė. Jo sukurta rasė buvo...žmonės.

PIRMAS ŽVILGSNIS

„Lineage 2“ (toliau L2) pasaulyje yra 5 pagrindinės rasės. Be jau paminėtų elfų, dvorfų, žmonių ir orkų, žaidime pamatysime ir tamsiuosius elfus (dark elves). Jų rasė palaipsniui atsiskyrė nuo elfų, nes pradėjo domėtis juodąja magija ir savo gyvenimą pašventė deivės Shillien garbinimui. Pradedant kurti naują veikėją jau reikia tiksliai žinoti, kokios tai profesijos atstovas bus, ir ko norėsite iš to veikėjo. Visos profesijos skirstomos į „Damage Dealer (DD)“, „Support“ („buferiai“, „hyleriai“ ir pan.) ir „tankai“ (ypač naudingi „party“, nes jie išlaiko monstrus ant savęs ir neleidžia mušti kitų komandos narių.) Pasirinkus rasę ir įvedus vardą, reikia pasirinkti veikėjo veidą, plaukus, plaukų spalvą. Pasirenkamų variantų nėra daug, tačiau tai tik smulkmena.



Žymusis Zariche kardas.

Pradėjus žaidimą galima rinktis vieną iš dviejų herojaus kilimo aukštyn kelių. Galima arba daryti užduotis ir dar labiau gilintis į „Lineage“ pasaulio istoriją, arba tiesiog bukai kelti lygius. Taip pat būnant 19 lygio, galima pradėti daryti pirmosios profesijos „kvestą“. Būnant 35 — antrosios profesijos pirmąją dalį (antrosios profesijos „kvestas“ susideda iš trijų dalių). Trečiosios profesijos „kvestą“ galima pradėti daryti pasiekus 76 lygį. Pavyzdžiui, pasirinkus Juodąjį Elfą ir norint tapti lankininku, profesijų keitimo tvarka atrodys taip: Dark Elf fighter (startinė klasė) -> Assasin (pirmoji profesija) -> Phantom Ranger (antroji profesija) ->Ghost Sentinel (trečioji profesija).

Visa L2 pasaulyje gyvenančio kario ekipiruotė (ginklai, šarvai ir juvelyrika) skirstoma į „greidus“. Išskiriami non, D, C, B, A ir S „greidai“. Juos galima nešioti pasiekus tam tikrą lygį. Tarkim D galima užsidėti nuo 20, C — nuo 40, B — nuo 52, A — nuo 61, o S — nuo 76 lygio.

Visa tai galima tobulinti (išskyrus „non grade“). Tam, kad patobulintume vieną ar kitą dalyką, reikia nusipirkti specialų ritinį („Scroll: Enchant Weapon/Armor“), kurio gavimu rūpinasi dvorfai. Yra tam tikros saugios ribos, iki kurių patobulinti galima su 100% tikimybe, vėliau daiktas gali „sudegti“.

PVP SISTEMA

L2 — pirmasis žaidimas, kuriame galima sutikti kiek netradicinę žaidėjų tarpusavio kovos sistemą. Tam, kad įvyktų normalus PvP, abu žaidėjai turi trenkti vienas kitam. Tuomet jų „nikai“ tampa violetinės spalvos, jie gali ramiai baigti kovą. Laimėjęs gauna vieną PvP tašką. Jei užmušamas „nepiktybinis“ žaidėjas (jo „nikas“ būna įprastos, baltos spalvos), tai jo žudikas gauna karmos ir PK (kiek kartų patekai į karmą) tašką.

„Karmintojo“ „Nikas“ tampa raudonas. Mirus su karma labai padidėja šansas išmesti kokį daiktą, kuriuo esi apsirengęs (man dažniausiai krisdavo juvelyrika). Taip pat karmos turintis žmogus beveik neturi šansų įbėgti į miestą (išskyrus vieną), nes jį puola sargybiniai, negali pasinaudoti banko ar teleporto sistema.

Norint pradėti kovą su kitu žaidėju, abu turi sutikti į ją stoti. Užpuolus kovoti nenorintį žaidėją, puolėjas susilaukia įvairių nepatogumų.

KLANAI IR ALJANSAI

Kiekvienas žaidėjas, pasiekęs 10 lygį, gali sukurti klaną. Klano lygiui pakelti naudojami SP(skill points) taškai, už kuriuos reikia mokytis „skillus“. Iki penktosios kronikos išėjimo maksimalus klano lygis buvo 5. Klanas, pasiekęs trečią lygį, gali turėti savo herbą („crest“) ir kiekvienas jo narys sau virš „niko“ gali užsirašyti titulą („title“). Klanas, kuris yra 4 arba 5 lygio, gali dalyvauti pilies apgultyje („castle siege“). Ji trunka dvi valandas. Pasibaigus šiam laikui, pilis atitenka tam klanui, kurio herbas yra išgraviruotas ant kristalo, esančio pilyje. Klanas, kurio lygis yra 5, gali sukurti aljansą („alliance“ —tarpusavyje draugiškus ryšius palaikančių klanų grupė.). L2 pasaulyje vyksta ir klanų bei aljansų karai. Tai yra, mušant priešiško klano/aljanso atstovą negaunama karmos, jūsų „nikas“ netampa violetinis. Klanų karą pralaimi tas klanas, kuris pirmas pasiduoda.

PENKTOJI KRONIKA: KRAUJO PRIESAIKA

Rugsėjo 9–ąją dieną oficialiai visuose „global“ serveriuose startavo penktoji ir turbūt paskutinė L2 kronika. Ji neįnešė tiek daug pasikeitimų į šį pasaulį, kaip tai padarė ketvirtoji, bet pagrindinius atnaujinimus pamėginsiu paminėti. Pirmiausia visi atnaujinimai skirti tik aukšto lygio žaidėjams, taigi, jei jūs neseniai pradėjote žaisti, nesistebėkite, kad nematote viso žaidimo grožio.

Vienas svarbiausių atnaujinimų — maksimalaus lygio pakėlimas nuo 78 iki 80. Atrodytų 2 lygiai lyg ir nėra kažkas reikšmingo, bet keletas papildomų HP ir CP taškų gali nulemti PvP baigtį jūsų naudai.



Kai pasidaro per karšta, reikia dingti.

„Penktojoje kronikoje“ daug dėmesio skirta klanams, pakeltas jų lygis, pridėtos įvairios savybės.

Maksimalus klano lygis pakeltas iki 8. Dabar klane daugiausia gali tilpti net 140 žmonių. Taip pat klano lyderis gali išmokti vadinamuosius klano „skillus“, kurie turi poveikį visiems klano nariams. Pavyzdžiui, padidina gynybą, HP ir CP kiekį, svorį, kurį gali panešti. Įvairios klasės gavo naujų gebėjimų („skills“).

Labai įdomi naujiena — „Demonic Sword Zariche“. Vienu metu serveryje gali būti tik vienas toks kardas. Jį pakėlus neįmanoma juo savo noru atsikratyti. Šis kardas padidina turimų CP kiekį 10 kartų, prideda dar daug įvairių „bonusų“. Jį užsidėjus vardas tampa raudonas, lyg turėtumei karmos, visi tave gali mušti, kur tik jie nori. Mirus šis kardas perduodamas tavo žudikui.

„Penktojoje kronikoje“ atsirado daug naujų klano salių. Kelios jų vertos susidomėjimo. Tai yra tos, kurios nenusiperkamos tradiciniu aukciono būdu, o turi būti iškovojamos „krauju ir kalaviju“ (mušant bosus ar konkuruojančius klanus). Tokios klano salės dažniausiai beveik prilygsta pilims.

Pabaigoje norėčiau paminėti, kad L2 žaidimas labiau orientuotas į vyresnio amžiaus žmones, nes visko gauti greitai tikrai nepavyks. Žaidimas reikalauja ne tik šiokių tokių ekonomikos pagrindų, norint užsidirbti iš prekių perpardavinėjimo, bet ir geros taktikos pilių apgulties bei klanų karų metu. Taigi gero žaidimo, susitiksime Adenos pasaulyje :)!

MOS



Vestuvės

Sunkaus „kvesto“ metu gauti vestuviniai drabužiai puikiai atrodo „karminant“.



LINEAGE II: THE EPIC COLLECTION

Spalio pabaigoje turi pasirodyti specialus „Lineage II“ leidimas – „Epic Collection“. Jame bus pats žaidimas ir visi penki jo papildymai, taip pat dvipusis plakatas ir žemėlapis, išskirtinis daiktas žaidime bei registracija 45 žaidimo dienoms.



Pirates of the Burning Sea

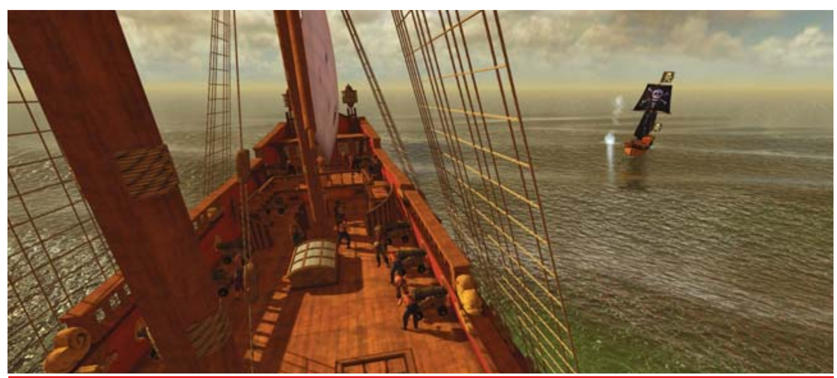
www.burningsea.com
KŪRĖJAS Flying Lab Software
LEIDĖJAS nepaskelbtas
PASIRODYMO DATA 2007 metų vasara
PASAULIS XVIII a. Karibų jūra ir jos pakrantės, čia galima tapti kariais, prekybininkais, jūreiviais ir, aišku, piratais.

„Pirates of the Burning Sea" yra nauja MMORPG, kuriama kompanijos „Flying Lab Software". Šie „piratai" žada pasitikti mus gražia grafika, įtraukiančiu „geimplėjumi" ir istoriškai tikrovišku pasauliu. Žaidimo veiksmas vystosi Karibų jūroje, XVIII amžiaus pradžioje. Kūrėjų manymu, tai pats įdomiausias laikotarpis piratavimo istorijoje. Trys didžiosios jūrų valstybės: Anglija, Prancūzija ir Ispanija nuolat kariauja tarpusavyje, tačiau nė viena negali įgyti lemiamos persvaros. Būtent šis momentas laikomas „auksiniu piratų amžiumi", būtent tuomet jūros ir vandenynai buvo terorizuojami pačių garsiausių piratų, tokių kaip Blackbeard ir Bartholomew Roberts. Technologija ir politika pačioje žaidimo pradžioje bus artimos tikrovei, tačiau žaidėjai patys galės spręsti ištisų tautų likimus. Žaidimo pasaulis bus gana platus, jį sudarys visa Karibų jūra kartu su Šiaurės, Centrinės bei Pietų Amerikos pakrantėmis.



„Piratuose" jums teks stoti vienos iš kariaujančių tautų pusėn, ir visi jos piliečiai taps jūsų ištikimais sąjungininkais. Jums nebūtina tapti būtent tik plėšriu piratu, žaidimas pasiūlys kelias specialybes. Pavyzdžiui, žaidėjas galės būti jūrų kapitonas, kariauti su savo priešais bei piratais, arba tapti laisvu nuotykių ieškotoju, užsiimti kelionėmis, prekyba ir karu vienu metu.

Burlaivių epocha Karibuose buvo labai audringa: uostai nuolat pereidavo iš vienų rankų į kitas, iš vienos tautos kitai, ir labai dažnai įvykdavo atviri susirėmimai, nepaisant ištisos eilės sutarčių, pasirašytų Europoje, siekiant išvengti kraujo praliejimo. Tikriausiai jau supratote, kad „Piratuose" pagrindinis vaidmuo bus skirtas būtent PvP (žaidėjų kovai tarpusavyje). Kad ir kuo būtumėte, jums nuolat teks kariauti ir dalyvauti karštuose jūros mūšiuose! Viena maloniausių būsimojo žaidimo savybių — galimybė užgrobti priešų uostą, kurių žaidime bus daugiau kaip šimtas. Uostų puolimo sistema gana sudėtinga, tačiau neabejojame, kad patiks visiems jūros tematikos mėgėjams.



„Pirates of the Burning Sea" naudoja „Activision's Alchemy" varikliuką, kuris sugeba sukurti nuostabaus grožio vaizdelius. Jam reikės galingo kompiuterio, nes žaidimas yra optimizuotas pačioms galingiausioms „DirectX 9.0" klasės vaizdo plokštėms, naudojančioms tiek DX9, tiek ir „PixelShader 2". Taip pat jums prireiks mažiausiai vieno gigabaito operatyviosios atminties ir ganėtinai greito prisijungimo prie interneto.



„Auksinė piratų epocha" XVIII amžiaus Karibų jūroje bei jos pakrantėse.

Kūrėjai nepanoro kurti magiškos įgūdžių sistemos su „teleportais", ugninėmis strėlėmis bei kamuoliniais žaibais. Jie nenorėjo, kad žaidimas butų panašus į „Everquest" jūroje. Taigi čia nebus atsibodusių burtų, stebuklingų lazdelių, šalmų iš žaliojo drakono odos ir panašių dalykų, kurie taip dažnai sutinkami kituose MMORPG. Piratai ir jūreiviai, be abejonės, tiki visokiais ano pasaulio dalykėliais, vaiduokliais ir baisiomis istorijomis, ir jus su tuo susidursite, tačiau žaidime nebus realios magijos, tokios kaip minėtame „Everquest" arba „World of Warcraft". Kūrėjai, rengdami kiekvieną įgūdį, klausė savęs: „Ar pateisinamas jo naudojimas žaidime? Ar galėjo tai kaip nors įvykti tikrovėje?" Todėl nesitikėkite gauti mirtinus superginklus, skandinančius visus laivus penkių kilometrų spinduliu.

Žaidimas bus platinamas tik per „Valve" kompanijos sistemą „Steam", ant prekystalių nepasirodys „dėžutinė" versija. Kiekvienas serveris galės sutalpinti tūkstančius žaidėjų. Ir pradžių serveriai bus tik amerikietiški, tačiau ateityje kūrėjai žada atidaryti ir kelis Europoje. Kas keletą mėnesių autoriai ketina išleisti globalinius „update'us" (panašiai kaip „Lineage 2" atveju), kurie pridės naujo turinio bei galimybių. Žaidimo prenumeratos kaina oficialiai nepaskelbta, tačiau „mmorpg.com" praneša, kad ji sudarys maždaug 10 JAV dolerių per mėnesį, kas negali nedžiuginti. Šiuo metu vykdomas uždaras žaidimo betatestavimas, į kurį iš šalies faktiškai neįmanoma patekti. Oficialioje žaidimo svetainėje periodiškai pasirodo nuorodos į testerių „online" dienoraščius, kuriuose jie dalinasi įspūdžiais bei pasakoja apie kūrėjų progresą.

World Of Warcraft: The Burning Crusade

www.worldofwarcraft.com/burningcrusade
KŪRĖJAS Blizzard
LEIDĖJAS Blizzard
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
PASAULIS „Warcraft" pasaulio papildymas naujomis orkų žemėmis.

Šiandien galime drąsiai teigti, kad WOW yra vienatinis pasaulinio MMORPG karalius, ir dar kurį laiką juo bus. „Blizzard" galime dėkoti ir už aibę naujų projektų MMO rinkai, kuriamų kitose studijose. Niekas kitas neskatina žmonių dirbti taip, kaip kažkieno sėkmė. WOW sėkmė ne tik paskatina studijas ir leidėjus imtis darbo, bet ir išjudino rinką. Daugelis norėjusių, bet bijojusių ar pergyvenusių, kad jie nepajėgs, išbandė WOW ir jį pamilo. Netgi mes, lietuviai, gana aktyviai įsiliejome į bendruomenę, ir mūsų (pastebėkite, žaidžiančių legaliai) yra labai daug.

Taigi WOW šlovė šiandien yra kompanijos duona ir jos kryžius. „Blizzard" subūrė milžinišką žmonių kiekį, perviliojo kitų MMORPG šalininkus ir užverbavo debesis naujų žanro fanų, tačiau ar pavyks juos išlaikyti, kai jau kitų metų viduryje vienas po kito rasis nauji konkurentų pasauliai?

Iš esmės atsakymas iš šį klausimą glūdi vienoje angliškoje sąvokoje: „Add-On". Kiek ir kokių išplėtimų sukurs „Blizz"? Kiek ir kokių naujų galimybių pasiūlys? Ar pavyks išlaikyti ligi šiol, rodos, nepriekaištingą balansą? Tuo tarpu RP serveriuose kyla dar daugiau klausimų. Kas atsitiks su „Lore" (istorijos, faktų ir legendų rinkinys, apibūdinantis pasaulio visumą ir pavienių individų vietą joje)?

Taigi „World of Warcraft: Burning Crussade" — pirmasis WOW „add – on'as", tapsiantis pirmuoju lūžio tašku šio žaidimo istorijoje. Jau ir dabar aišku, kad po jo įdiegimo WOW vartotojų gretos augs… arba retės. Jokiu būdu nenutiks taip, kad viskas liktų savo vietose, per daug konkurentų galanda dantis ir gviešiasi žmonių, mokančių už WOW protus, širdis ir sielas.

Daugumą „Burning Crussade" ypatybių mes jau aptarėme, tad nesikartosiu, verčiau papasakosiu šiek tiek daugiau apie dvi naujas mūsų laukiančias rases, dar pasidalinsiu keliais spėjimais dėl galimybių, kurios dar neatskleistos, ir kurių galbūt net nebus :).

RAUDONA SIMBOLIZUOJA KRAUJĄ, PRALIETĄ UŽ...

Kraujo elfai („Blood Elves", toliau trumpinami BE) — tai vienos populiariausių WOW rasių palikuonys. Prieš tūkstančius metų, kai pasaulyje karaliavo naktiniai elfai, dar žinomi „Kaldorei" vardu, jų tarpe atsirado nauja kasta. Nakties elfai daugmaž puoselėjo druidų menus, tačiau tuo pat metu buvo itin imlūs ir magijai. Vis dėlto arcdruidai netoleravo magijos naudojimo, kas ir paskatino naujosios kastos, dar žinomos „Highbornes" vardu, atsiradimą. Highbornes šlovino magiją, gausiai ją naudojosi, kurdami savo socialinį statusą elfų bendruomenėje, tačiau ilgainiui jie perlenkė lazdą ir sukėlė pirmąjį karą savo besaikiu magijos naudojimu į Azerotą privilioдami Liepsnojantį legioną. Elfai karą laimėjo, tačiau už pergalę sumokėjo itin aukštą kainą, daugelis jų žuvo, o pats kontinentas milžiniško sprogimo metu buvo perskeltas į dvi dalis, pasaulis toks liko iki šiol.

Pasibaigus šiam karui, aukštieji elfai buvo ištremti ir natūralu, kad jie nuplaukė į atskilusią žemyno dalį. Ten sukūrė savo karalystę Quel'Thalas ir pasivadino „Aukštaisiais" elfais. Juos sutikome „Warcraft" žaidimuose kaip žmonių kompanionus, mat istoriškai jie nebuvo tikraisiais žmonių sąjungininkais. Greičiau jau jie buvo prekybininkai, karo su Amano troliais metu elfai apmokė būrius žmonių magijos pagrindų mainais į pastiprinimus mūšiams, vėliau šiek tiek tarpininkavo vidiniuose žmonių konfliktuose bei šiek tiek pagelbėjo antrojo karo su Liepsnojančiu legionu metu. Trečiojo karo metu princas Arthas Menthilas paprasčiausiai juos sunaikino, kartu sunaikindamas ir jų miestą bei saulės šaltinį, tiekusį Aukštiesiems elfams galias. Paaiškėjo, kad Aukštieji elfai buvo priklausomi nuo šaltinio, tad jo praradimas lėmė rasės išnykimą, ir ji išnyko. Tačiau nevisiškai. Paskutinis karališkosios linijos palikuonis princas Kael'Thas Klajojantis su Saule grįžo prie išniekinto šaltinio ir, suformavęs pasipriešinimo būrius, sugebėjo grąžinti pasitikėjimą savo jėgomis bent daliai elfų. Iki tol jis buvo Dalarano (Kirin Tor burtininkų sostinės) tarybos narys, tad naudodamasis savo žiniomis jis išmokė morališkai palaužtus elfus siurbti magijos energiją iš mistinių, netgi demoniškų šaltinių. Norėdamas deramai paminėti kritusius brolius, savo būrius Kael'Thas pervardino iš Aukštųjų elfų į Kraujo elfus.

Po trečiojo karo Kraujo elfai kovėsi žmonių pusėje, tačiau žmonės nepasitikėjo jais, tad nuolat skirdavo pačias pavojingiausias užduotis. Tai paskatino Kraujo elfus priimti Ilidiano vadovaujamų magų pagalbą. Žmonės tai palaikė išdavyste ir Kraujo elfus pasmerkė. Dabar Kraujo elfai atstatė savo miestą ir yra pasiruošę prisiekti savo ištikimybę ordai.

PADENGTI VISAS SKOLAS... SU KAUPU...

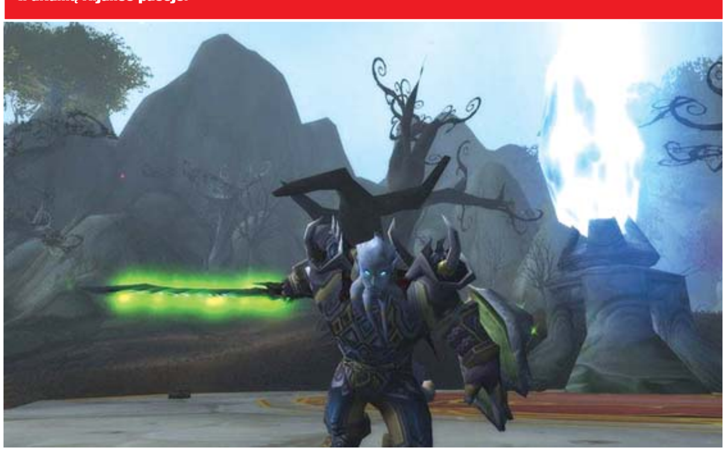
Prieš maždaug 25 tūkstančius metų tolimame Argus pasaulyje iškilo eredarų rasė. Tai buvo labai intelektuali ir magijai imli rasė, valdžiusi magiškas galias kone visose jos formose. Demonų valdovas Sargeras, tuo metų formavęs Liepsnojantį legioną su tikslu sunaikinti absoliučiai visą gyvybę kosmose, numatė eredarus kaip itin tinkamus karius. Užverbuoti juos nebuvo sudėtinga, mat visa tauta buvo pavaldi trims lyderiams: Kil'Jaeden (puikiai pažįstamas visiems bet kurios „Warcraft" dalies žaidėjams), Archimonde (Amžiną jam Atilsį...) ir Velen.

Verbavimo procesas buvo gana banalus, tačiau iki šių dienų naudojamas. Ištikimybė mainais į nenusakomą galią. Kil'jaeden ir Archimonde pasirašė nedvejodami, tuo tarpu Velen, slapčia surinkęs sau palankius

Draenei nėra nei baisūs, nei atstumiantys, kokiais kažkam gali pasirodyti orkai ar undeadai. Kaip ir Kraujo elfai, draenei – puikiai animuoti ir gyvybingi. Yra nemažas kiekis išskirtinių bruožų parinkčių. Žodžiu, svajonių personažas tiek aljanso, tiek ir ordos gerbėjams.



Peržvelgus slapto betatesto metu darytus filmukus, negali nesižavėti naująja Aljanso rase. Aukšti, stotingi ir šiek tiek demoniški draenei visiškai kompensuoja stambaus kalibro personažų trūkumą Aljanso pusėje.




PC KLUBAS
GAMES.LT


PC KLUBAS
GAMES.LT


The Lord of the Rings Online™
Shadows of Angmar™


WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

bendrataučius, pabėgo iš Arguso. Savo tautiečius jis pervardino į draenei (Atstumtieji), ir po ilgų klajonių po kosmosą jie iškūrė nuošalioje planetoje, kurią pavadino Draenoru. Kil'jaeden, jau pavergtas Sargeraso ir transformuotas į protu nesuvokiamo blogio esybę, davė priesaiką išnaršyti visą kosmosą, rasti Velen bei deramai jam atsidėkoti už „išdavystę".

Savo kelionėse draenei sutiko ir dar vieną paslaptingą rasę naaru. Tai buvo fanatiški šviesos pasekėjai, pažadėję draenams, kad vieną dieną jie ir naaru taps šviesos armijos dalimi, sunaikinsiančia Liepsnojantį legioną. Tačiau daug svarbiau šiandien yra tai, kad naaru išmokė draenei valdyti šviesos galias, kas paskatino paladinų, šviesos karių, atsiradimą jų gretose.

Draenore draenei slėpė savo galias, jie šių nenaudojo bijodami, kad magiški impulsai privilios Kil'jaeden, tačiau planetoje jie buvo ne vieni. Kartu gyveno ir šamanizmo galias įvaldę, kilnūs ir narsūs orkai. Tautos dalykiškai susibičiuliavo, tad netrukus draenei puikiai valdė ir šamanistines, „motinos" žemės galias.

Nežiūrint visų atsargumo priemonių, Legionas atrado draenei pasaulį ir kaip priemonę kerštui pasirinko jame gyvenančius orkus. Paragavę demonų kraujo orkai tapo atkakliais ir grėsmingais, niekad nepasotinamais kariais, tad karas Draenore nespėjo net prasidėti… Draenei buvo sunaikinti akimirksniu. Išlikę draenei (o jų tebuvo vos penktadalis) išsiblaškė po visą Draenorą, tad jau nebegalėjo vadinti savęs pilnaverte tauta. Besitęsiančių kovų metu daugelis draenei buvo paveikti orkų raganių spaudimo ir mutavo į visą eilę mažesnių padermių, pavadintų įvairiais pavadinimais. „Palūžę" ir „Prarastieji" neretai sutinkami ir WOW žaidimo skausmo pelkėse ar sprogdintose žemėse.

Kaip ten bebūtų… Kilnusis Velen išgyveno ir sugebėjo apie save suburti draenei likučius. Užgrūdinti kelionių kosmose ir neseniai praūžusių kovų jie tapo patikimais kariais, dabar ieško sąjungininkų. Pasirinkimas šioje vietoje nedidelis. Ordai vadovauja orkai, kuriem draenei jaučia išskirtinę neapykantą, tad niekas labai ir nenustebo, kai Stormwindo prieigose pasirodė draenei emisarai.

KO DAR MES LAUKIAME?

Na, žinoma, maksimalaus herojaus lygio pakėlimo iki 70 lygio. Kartu su 70 lygiu mums taps prieinami ir keli nauji burtai bei savybės. Šiandien „Blizzard" paviešino keletą jų, taigi tendencijos yra gana aiškios. Skirta nemažai dėmesio mana taupantiems užkeikimams, šokinėjantiems per priešus. Taigi galima įtarti, kad „Blizzard" planuoja dar dagiau požemių ir dar aršesnes kovas „Battlegrounds". Neseniai buvo atskleistas ir „Outlands" (kaimyninio pasaulio, iš kurio ir atkeliavo orkai,) žemėlapis. Reikia pastebėti, kad zonos tenai ženkliai didesnės nei Azerote o žiūrint iš grafikos pusės (remiuosi tik „nutekintais" filmukais bei oficialiais „screenshot"), jis atrodo ypač prašmatniai. Zonoje jau nurodyti nauji požemiai tiek Reidams (20 – 40 žmonių), tiek tradicinėms grupėms (5 žmonės), jei norite daugiau informacijos apie tai, aplankykite interaktyvų „Outland" žemėlapį: (http://www.wow-europe.com/en/burningcrusade/townhall/outlandmap.html).

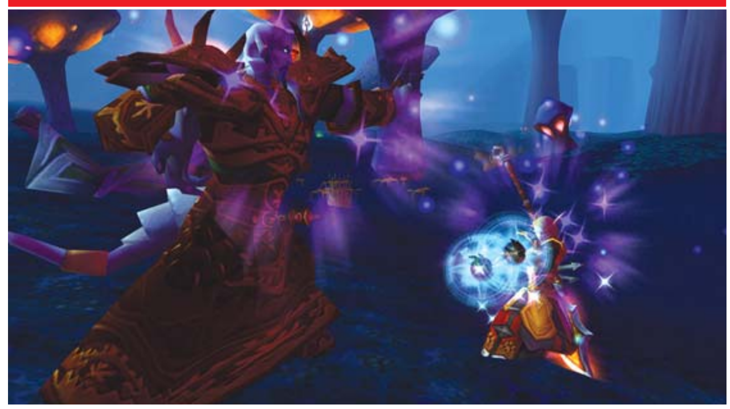
Kaip žinia, patobulintas grafikos variklukas įgalins žaidėjus skraidyti po „Outlands". Jau esame kalbėję apie skraidančias transporto priemones, kurias galėsime įsigyti. Jos neskraidys už „Outlands" ribų, tačiau pačiuose „Outlanduose", galėsime mėgautis skrydžio malonumais kiek tinkami. Maža to… Neseniai paskelbti druidų užkeikimai. Kaip paaiškėjo, druidai išmoks naudotis paukščio forma. Tai reiškia, kad „Outlanduose" jie galės pasiversti į erelį ir mėgautis skrydžio malonumais! Tai kažkas nepaprasto, leiskite iš anksto pradėti pavydėti visiems druidams :).

Na, pabaigoje bus vienas spėjimas. Kaip žinia, iki šiol Orda ir Aljansas negalėjo kalbėtis dėl buvusio kalbų barjero. Naujosios rasės, logiškai mąstant, turėtų sugebėti bendrauti su kai kuriais oponuojančios pusės atstovais. Kraujo elfai, kilę iš Naktinių elfų, turėtų mokėti jų kalbą ar bent jau jos pagrindus, be to, dar visai nesenai jie buvo ir žmonių sąjungininkai, taigi turėtų mokėti ir bendrinę kalbą, kuria kalba visos aljanso rasės. Draenei ilgą laiką gyveno sykiu su orkais, vadinasi, jie turi mokėti orkų kalbą, kuri, kaip tyčia, yra bendrinė visos ordos kalba. Kas iš to seka?

Nagi… Jau minėjau, kad naujosios rasės gali sukelti žaidėjų kraustymąsi iš Ordos į Aljansą ir atvirkščiai, jei naujosios rasės valdys kitos pusės kalbas… Ar neatsitiks taip, kad naujosios rasės taps jėga, dar sykį suvienysiančia abi stovyklas lemiamam mūšiui?

Laikas parodys, laukti liko nebe daug…

Kraujo elfų padidėjimas gali įnešti teigiamų vėjų bendram žaidimo balansui. Manoma, kad Horde pajėgos yra menkesnės, tačiau pavieniai kariai daug stipresni. Taip yra todėl, kad dauguma patyrusių žaidėjų žavisi Horde rasėmis, tuo tarpu jaunesni ar mažiau su „fantasy" susidūrę žmonės renkasi tai, kas jiem gražu ir pažįstama – žmones ar elfus. Kraujo elfų atsiradimas gali sumaišyti kortas ir šiek tiek išlyginti šiuos skirtumus.



Peržiūrėjus iš super slapto betatesto nutekėjusius filmukus aiškėja, kad kraujo elfų žaidime bus daugiau nei norėtųsi. Slaubingai dailūs ir kruopštūs modeliai, nepriekaištinga animacija ir… „anime" kultūros pėdsakai tikrai nepaliks abejingų tų, kuriems nėra 16. O ir tie, kam per 16, turės ilgai pakovoti su savimi, kad nepasiduotų masinančiai Kraujo elfų didybei.



Pragmatiški žaidėjai taip pat gaus neblogą iššūkį, mat rasinės Kraujo elfų savybės turės labai platų panaudojimą tiek PvP, tiek PvE kovose. Taigi „Lore" minimas faktas, kad prie ordos prisijungs tik saujelė kraujo elfų, gali būti klaidingas, daugelis šioje vietoje pranašauja australiškų triušių sindromą :).



MOS

PASAULIS, KURIAME GERA...

Karo Būgnai

Artojas aka NPC

Vanburen, atsargiai apuostęs Stormwind Bri gabaliuką, atsargiai įsidėjo jį burnon. Žvelgiant į jo veidą matėsi, kad dabar jis atsargiai liežuviu tapšnojo sūrį lyg ir bandydamas įsitikinti, kad jo skonis malonesnis nei kvapas. Jaunasis karys, ne taip seniai trypęs ir skaldęs skeletus šalia miesto esančiame kaimelyje, dabar nerūpestingai numetęs šalmą ir ginklus, kartu su bendrakeleiviais sėdėjo Stormwindo sūrinėj. Ši sūrinė buvo ne šiaip sau sūrinė. Ji priklausė Elringui Trias, specialiam SI:7 agentui, šiuo metu esančiam atsargoje. Tačiau tiek aš, tiek jūs puikiai žinome, kad slaptieji agentai į atsargą neina.

— Rykštės pajėgos perėjo į kontraa..., — žiojosi kažką daugiau sakyti Faustas, tačiau kiek nuošaliau stovėjęs Elringas mostelėjo ranka įsakydamas tylėti. Faustas gūžtelėjo pečiais ir nužvelgęs stalą durklo galu pasismeigė puikaus čederio gabaliuką. Kraugerys ir Šokanti su kalaviju laikėsi kiek santūriau ir nieko nevalgė. Pastebėtina, kad Tylius irgi nevalgė. Tik įžengęs į Stormwindą jis įgrūdo broliams porą monetų ir paprašė jų sulakstyti į už kampo esančią vyninę bei pagriebti statinę vyno. Žinoma, ši mintis buvo atmesta, tačiau Tylius oponavo nepalaužiamu argumentu: „Juk mes einame į sūrinę“. Kaip ten būtų, vynas sūrinės nepasiekė, tuščią statinę galite rasti Stormwindo kanaluose, o savimi patenkintas ir lengvai įkaušęs Tylius ramiai sau snūduriavo stalo gale.

Netikėtai Elringas sujudo, pravėrė langą ir iškišo lauk dalį galvos, kelis sykius lengvai linktelėjo ir atsisukęs į keliauninkus tarstelėjo:

— Lyg ir esame saugūs, — neskubriu žingsniu eidamas apie sūrinę ir uždarinėdamas bei tikrindamas langus, Elringas kalbėjo toliau:

— Pamirškite rykštę, jūs čia pakviesti ne dėl jos...

— Bet..., — šoktelėjo iš vietos Šokanti. Elringas vėl mostelėjo ranka:

— Sėskis, elfe, tu čia dėl rykštės... Kiti — ne. Broliai susižvalgė, Tylius pabudo ir stiklinėmis akimis įsipoksojo į Elringą. Kaip ten būtų, agentas atsargoje buvo talentingas žvilgsnių atrėmėjas, kad ir kiek Tylius bandė suraukti ir taip tankius antakius, Elringui tai įspūdžio nepadarė.

— Tai, kas vyksta šiandien, — tęsė SI:7 agentas, — yra šiek tiek už mano ar jūsų suvokimo ribų. Ko gero, esate girdėję, kad Aljanso ir Ordos pajėgos susirėmė keletoje strategiškai ir gyvybiškai svarbių Azeroto vietų. Tai štai, pradinių ir menkų pasienio susirėmimų ten nebeliko, ten užvirė tikrų tikriausi mūšiai — Elringas koja paspyrė baro lentą, kuri atsivožė it koks dangtis, ant kurio buvo pritvirtintas Azeroto žemėlapis.

— Ašenvale giria, — bakstelėjo žemėlapį pirštu Elringas, — Alterako slėnis ir Arati Baseinas. Tai gyvybiškai svarbūs mums pasaulio taškai, kuriuose iki šiol kovėsi samdiniai, tai yra, tokie žmonės kaip jūs. Tačiau atėjo laikas tai keisti, aš noriu suformuoti smogiamąsias grupes, veiksiančias išvien ir kaip pirmąjį blyną išsirinkau jus.

— Mūsų nuomonės niekas neklaus? — suurzgė Tylius stodamasis nuo stalo.

— Ne, — šaltai atšovė Elringas.

— Aišku, — numykė Tylius keistai paveiktas šaltos grėsmės, sklidusios nuo senojo SI:7 agento. Sūrinėje stojo tyla.

— O kas pasikeitė tose zonose, kad... — vėl bandė kalbėti Faustas.

— Orda kaip ir mes nemetė į šiuos regionus reguliariosios armijos, kad išvengtų platesnio masto karinių konfliktų. Viskas pavesta vienišiems klajokliams ir samdiniams, kuriuos samdo Ogrimarui ar Stormwindui pavaldžios trečiosios šalys. Tokiu būdu išsaugoma taika, tačiau abi pusės gali ginklu siekti kažkokios naudos ginčytinose teritorijose. Šiandien,, kai mūsų vartus trypia tiek rykštė, tiek legionas, tiek visa eilė kitų, menkesnių bet labai įkyrių niekšelių, karas nebūtų naudingas nei mums, nei Ordai.

Elringas ištraukė iš pastalės ąsotį vyšninės ir ėmėsi dėlioti puodukus. Ratu sukdamas apie stalą jis tęsė:

— Vis dėlto... Klajoklių šiame pasaulyje ne taip jau ir daug, ypač tokių, kurie būtų itin gerai žinomi. Be to... mes puikiai žinome, kad legendinė ar epais apipinta ginkluotė prieinama toli gražu ne kiekvienam. Narsuoliai, turintys ją, laikomi

Plaguelands žemėlapis.



Ordos bazė.



koviniu vienetu, tad taip kaip karo atveju mes stebėtume priešo pulkus, dabar mes stebime pavienius, bet ypač pajėgius priešo didvyrius.

Tylius ėmė trinti delnus, mat Elringas baigė puodelių dėliojimo ceremoniją ir pradėjo ratu, ta pačia eilės tvarka pilstyti višnynukę.

— Pataruoju metu žvalgybos duomenys tapo hmm... — Trias pasikasė smakrą, — šiek tiek iškreipti. Na, bent jau iš pirmo žvilgsnio. Vis daugėja pranešimų apie itin galingus ordos junginius, sudarytus iš herojų, kurių niekas nėra nei matęs, nei girdėjęs. Kiekvienas jūsų galite turėti savo nuomonę apie Stormwindą, mūsų karaliuką, — Elringas nusispjovė, — ar žmonių rasę kaip tokią. Tačiau vienu aspektu žmonės lenkia visas rases kartu sudėjus. Tai žvalgyba. Ir faktas apie iš po žemių atsirandančius Ordos junginius mane labai pribloškė. Tai tiesiog neįmanoma.

Elringas kilstelėjo puodelį vyšninės ir linktelėjęs išgėrė, keliauninkai, visi, išskyrus Kraugerį, kuris atsargiai stumtelėjo savo dalį Tyliui, padarė tą patį.

— Štai tada aš ir kreipiausi į žmones, vienaip ar kitaip susijusius su Kirin Toru, prašydamas išaiškinti man šias naujienas, — ex-šnipas įsimetė burnon keletą skrebučių, — aišku, pirma mes patikrinom tų naujųjų didvyrių galimybes ir surezgėm jiems pasalą tikėdamiesi, jog jų ginkluotė padirbta, o kovinės galimybės ribotos. Mes klydom. Tai paliudytų ir 56-as specialiųjų užduočių korpusas, iš kurio šiandien beliko



tik prisiminimai.

Keliauninkai neramiai susižvalgė, Tylius nutaisė paklaikusią miną ir stumtelėjo tuščius puodelius vyšninės link. Elringas ramiai priėjo ir pilstydamas antrą ratą tęsė:

— Jūs, kaip ir dauguma mūsų pusėje besikaunančių samdinių, nesat prastesni... Tiesiog jums trūksta kovos lauko patirties, kur svarbu ne vieno žmogaus, o komandinė patirtis. Aš noriu suformuoti iš jūsų grupę, galėsiančią kautis Arati slėnyje, ir jei ne visiškai sutriuškinti ordą, tai bent jau neužleisti mūsų pozicijų.

— O ką sakė Jūsų minėti žmonės, turėję sąsajų su Kirin Toru, — įsiterpė Kraugerys.

— Ach, taip, — pliaukštelėjo sau kakton Elringas, — gal kuris iš jūsų esate girdėję apie paralelius pasaulius?

Rytinės Sienos bokštas.



Kovos Silithus teritorijoje.



Kraugerys linktelėjo, Tylius pajutęs, kad tai turi poveikį, nutaisė dar labiau paklaikusią miną ir stumtelėjo puodelius.

— Pasipilstyk pats, nebespėju, — suurzgė Trias, — mano informatoriai teigia, kad šios konfliktinės zonos kažkokiu būdu atvėrė vartus į paralelinius pasaulius. Pasaulius, egzistuojančius paralelinėse visatose, absoliučiai identiškose mūsiškei. Tai reiškia, nors tai tėra spėjimas, kad lygiagrečiai su mūsų visata egzistuoja nesuskaičiuojama eibė tokių pat visatų. Su konfliktinėmis zonomis užsimezgė kažkoks ryšys, sykis nuo sykio atsiunčiantis didvyrius iš kitų pasaulių. Skamba tai kvailai, tačiau situaciją nušviečia labai aiškiai...

Kažkas lengvai pabeldė į duris, ir Trias, katiniško šuoliu atsidūręs prie jų, vėl iškišo laukan ausį. Kelis kartus linktelėjo, kažką sužnabždėjo, vėl linktelėjo ir atsisuko į keliauninkus.

— Išvykstate auštant, už durų jūsų laukia žmogus su nurodymais, jis pratęs mano paskojimą. Šokanti... tu lieki mieste.

1.12–oji pataisa WOW įnešė, ko gero, mažiausiai, bet techniškai gana sudėtingų pakeitimų. Kovinės zonos, vadinamos „Battlegrounds", apie kurias jau rašėme, tapo daugiaserverinėmis. Iki šiol į „Battlegrounds" norintys patekti žaidėjai stodavo į eilę ir laukdavo, kol abi pusės surinks reikiamą kiekį karių. Kartais tai trukdavo kelias minutes, kartais kelias valandas. Po 1.12–os pataisos „Battlegrounds" buvo sujungti keli žaidimo serveriai, tad dabar į vieną zoną renkasi žaidėjai iš kelių serverių. Tai turi savų privalumų ir trūkumų.

Plaguewood bokštas.



Pirmiausia išnyko eilės, tiksliau, jos sutrumpėjo iki minimumo. Antra — išsiplėtė žaidėjų ratas, tad serveriuose, kuriuose viena pusė turėjo akivaizdžią persvarą, reikalai šiek tiek susitvarkė, nes kita pusė gavo šansą siekti pergalių. Tačiau tuo pat metu girdimi ir priekaištų kupini pareiškimai, ypač iš tų serverių grupių, kur sumaišyti PVP ir RP serveriai. Atėjūnai iš RP serverių stengiasi išlikti kuo arčiau žaidimo vaidmenimis dvasios, tuo tarpu PVP šalininkai siekia pergalių.

Viena pusė nenori toleruoti „leet" trumpinių (lol, noob, gank ir panašiai), tuo tarpu kitą pusę erzina žaidžiančių vaidmenimis elgesys (dainų giedojimas prieš mūšį, atsisakymas naudoti magiją, taikių gyventojų paieška ar bandymas tartis su priešinga puse dėl paliaubų). Nauja tvarka paskatino žaidėjus burtis į grupes dar prieš einant į „Battlegrounds" ir siekti pergalių demonstruojant komandinį žaidimą (vadinamosios „premade" grupės), ką laikyčiau teigiamu posūkiu pačioje bendruomenėje. Ar teisingas buvo „Blizzard" sprendimas sujungti serverius, tikriausiai parodys tik laikas, tačiau aš nujaučiu, kad sutrumpėjusios eilės be vargo atsvers visus minusus, kad ir kokie bėgant laikui išaiškėtų.

Kaip visada pridursiu, kad pataisoje buvo ir daugiau pakeitimų. Atsirado vadinamasis lauko PvP, kurį kol kas aš laikau „neveikiančiu", todėl apie jį nepasakosiu, buvo ženkliai pertvarkyti „rogue" talentai, ištaisyta nemažai klaidų ir neatitikimų. Kaip visada — visos detalės mėgstantiems smulkmenas oficialiame WOW puslapyje http://www.wow-europe.com/en/info/underdev/index.html



Ir vėl smelėta Normandijos pakrantė

COMPANY OF HEROES

COMPANY OF HEROES
www.companyofheroesgame.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18+
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS Relic
LEIDĖJAS THQ
DATA 2009–09–26
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.0GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video (MX netinka), 6,5 GB HDD

Kūrėjai Normandijos kovas atkuria stilingai, pagarbiai ir su dėmesiu netgi mažiausioms detalėms bei stulbinančia tikrove. „Company of Heroes“ bus žaidžiamas ilgą laiką. RTS žaidimų fanai, Antrojo pasaulinio karo istorijos mėgėjai ir visi, kuriems patinka geras žaidimas, nebus nusivylę. Vairuodami į darbą, galvoje peržaisite mūšius. Stovėdami eilėje parduotuvėje, staiga atrasite naują taktiką, kaip pulti prieštankinius ginklus ir galiausiai sugalvosite, kaip sustabdyti tuos kietuosius „Tiger Aces“.
John Wallace,
„Strategy Informer“
„Online“ reitingų vidurkis: 94%

DIESEL



Šiam vokietukui tikrai yra dėl ko skusti... ;)

Kai pirmą kartą išgirdau apie „Company of Heroes“ žaidimą, tikrai nudžiugau. „Kažkas naujo RTS ar Antrojo pasaulinio karo fanams, tai tikrai bus vykęs projektas,“ — tokia mintis sukosi man galvoje. Laikui bėgant internete vis pasirodydavo naujų videointarpų ir paveikslėlių, kurie atrodė pasakiškai. Pagaliau išaušo ta diena, kai mano asmeniniame kompiuteryje atsirado šis žaidimas. Jau po pirmos žaidimo valandos supratau, jog viskas, ko laukiau, viskas, kuo tikėjau, yra čia. Pagaliau savo rankose turiu išsvajotąją strategiją.

Kaip ir įprasta, viskas prasideda nuo sąjungininkų invazijos į Normandiją. Taip, jūs visiškai neklystate — tie patys parašiutininkai, išspirti iš lėktuvų vidury nakties, tie patys, kurių apačioje laukė peilius begalandantys ir automatus apsikabinę naciai, tos pačios pakrantės, tiksliau viena pakrantė — „Omaha“, ir totali mėsmalė birželio saulėtekio apšviestame paplūdimyje. Tiesą pasakius, jei teko matyti filmą „Gelbstint eilinį Rajeną“ („Saving private Ryan“, che, tai aišku, kad teko), apskritai pasirodys, jog visos pirmosios žaidimo misijos jau yra kažkur matytos... Tarsi mes jau čia kažkada buvome. Tai aišku, kad buvome, ir ne tik filme, bet ir žaisdami krūvas kitų Antrojo pasaulinio karo žaidimų. Bet svarbiausia, jog tai pavaizduota visiškai naujai, unikaliai, gražiai ir labai įkvepiančiai. Na ir kas, kad aš per šiuos bunkerius braunuosi gal jau kokį 28 kartą (virtualiai, žinoma), bet kažkas mane laiko ir nenori paleisti. Bet apie viską iš eilės.

Visa tai jūs jau būsite matę ne vieną kartą. Tačiau viskas pateikta naujai ir unikaliai.

Žaidimo kampaniją galėtume įvertinti pakankamai teigiamai. Egzistuoja pagrindiniai veikėjai, išlaikoma kažkokia siužeto linija, kurios komentuoti neprireikš (gi bandysime atkovoti Prancūziją). Toliau sėkmingai žengdami per misijas atkoduosime vis naujų „unit‘ų“, taip pat įvairiausių įdomybių. Visas „Company of Heroes“ — tarsi ilgas apmokomasis režimas, kuris su kiekviena misija atskleis nuostabias žaidimo galimybes.

TOTALI DESTRUKCIJA

Vienas labiausiai sužavėjusių ir unikaliausių vaizdų yra aplinkos gebėjimas sugriūti, sulūžti ir apskritai susinaikinti. Ačiū už tai „Havok“ varikliukui. Galėsite iš tanko šauti į namą ir išsprogdinti pataikytoje vietoje skylę, kai tuo tarpu dar ir stogas įskils. Įvedus karius į tokį pastatą, jie visados užsiims geriausias pozicijas, o išmuštos skylės labai puikiai pasitarnauja, tarkim, kad ir snaiperiams aprėpti gana plačius vaizdus. Galima tik prisikabinti prie to, jog vis dar neleidžiama tankams pravažiuoti pro sugriuvusius pastatus, na, bet tai nėra jau taip blogai, tiesa?



Toliau tęsiant apie totalią žemėlapių destrukciją, visi medžiai lūš, kai tik kas nors į juos atsitrenks ar sprogs šalia, kiekviena iš gležnų plytelių pastatyta tvora ar siena taip pat lengvai subyrės, kai įsismaginęs tankas rėšis į ją. Čia netgi sviedinių išsprogdintos duobės ar sunaikintų tankų liekanos galės pasitarnauti kaip puikiausia priedanga pėstininkams. Daug nešnekėdamas galiu pasakyt — tokios fizikos strategijoje dar tikrai nebūsite matę.

„MULTIPLAYER“ REŽIMAI

Victory point control

Šiame režime mes rasime žemėlapiuose vėliavėles, kurias reikės užimti. Užgrobiamos jos taip pat kaip ir resursų vėliavėlės. Komanda, turinti užėmusi daugiau vėliavėlių, gaus vis daugiau taškų kas tam tikrą laiko tarpą, o komanda, turinti mažiau vėliavėlių, atvirkščiai — iš jos taškai bus atimami. Principas kone identiškas „Battlefield“ žaidimui. Visas veiksmas suksis aplink minėtas vėliavėles, na, arba alternatyva būtų priešo bazės sunaikinimas, bet tai kažin ar pats lengviausias kelias į pergalę.

Annihilation

Eilinis režimas, kai reikia sunaikinti priešininkus. Nebus jokių taškų, nieko nereiks užgrobti (na, žinoma, išskyrus resursų taškus). Jums tiesiog reiks sunaikinti priešo bazę (stebėjimo postai į šį sąrašą neįena).





COMPANY of HEROES



DIRBTINIS PROTAS

Pėstininkai čia elgsis labai sumaniai. Beje, po vieną jų čia negalėsite valdyti. Eiliniai pėstininkai dažniausiai bus šeši viename būryje, kurį ir valdysite. Jei juos pasiųsite į tikrą ugnies liniją, tai persigandę jie puls ant žemės ir visiškai užmirš jūsų nurodymus, stengdamiesi išsigelbėti. Ir apskritai priešus pamatę jie nestovės it įbesti kuolai, nepradės kvailai šaudyti. Jie pasitelks kiekvieną priedangą, kiekvieną patogiausią kampelį kontratakai ir visados veiks taip, kad išnaudotų maksimaliai juos supančią aplinką. Duosite komandą išsprogdinti granata priešų bunkerį, vienas karys pradės veržtis link jo, kai kiti tuo tarpu bandys pridengti.

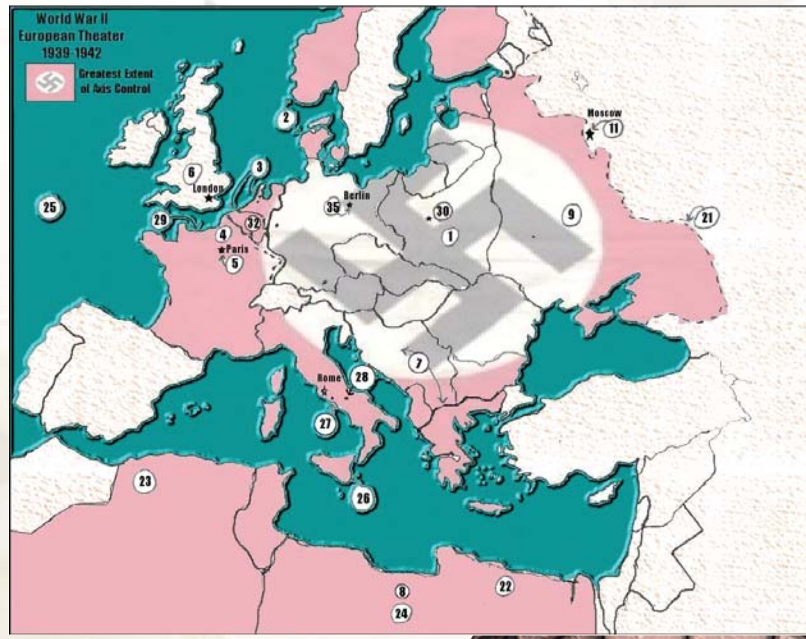
Tokiuose bunkeriuose labai dažnai galima rasti puikiausių kulkosvaidžių, kuriuos galėsime pasiimti. Čia egzistuoja daug išmetamų ginklų, kuriuos galėsite susirinkti iš nukautų priešų, na, arba patys už tam tikrus resursus juos įsigysite. Kariai ne tik bus apkraunami papildomais ginklais, taip visiškai pakeičiant jų vaidmenį kovos lauke, mes dar galėsime pirkti dar daugiau įvairiausių kovotojų. Pavyzdžiui, snaiperių, kurių funkcija visiems, manau, ir taip labai aiški (įleiskit vieną kitą į apgriautus didesnius pastatus, tai priešai prie jų neprisiartins nė per 50 metrų, na, nebent šarvuotis...), inžinierių, kurie galės statyti įvairiausius pastatus ar gynybinius objektus, kulkosvaidininkų, mortyrininkų ir t.t.

Karių galimybės yra įvairiausios, jas suteikia tiek skirtingi ginklai, tiek skirtingos profesijos.

VAŽIUOJAM

Transporto priemonės čia pasirodė labai puikiai. Automobiliai, ypač tankai, gali būti apdaužomi įvairiausiais būdais. Na, pavyzdžiui, jei tankas apšaudomas eiliniais automatais ar kulkosvaidžiais, tai jis paprastai nėra sugadinamas, jam vienodai „šviečia“ tokie antpuoliai. Bet štai kulkosvaidininkui, sėdinčiam viršuje, jau derėtų sunerimti, nes jį lengvai gali pakloti. Vadinasi, tankas gali prarasti kulkosvaidį, kuris labai praverčia kovojant prieš pėstininkus. Ir jei tanko „sveikata“ yra ties viduriu, tai nereiškia, kad jis funkcionuos taip pat, kaip ir būdamas naujas. Gali sugesti šaudymo mechanizmai, tada visiškai prarasime galimybę šaudyti, gali netgi sugesti motoras, ko pasekmių, manau, nereikia komentuot, ir t.t. Kiekviena atšokusi, numušta, sudeginta ar susprogdinta detalė skirtingai veiks mūsų transporto priemones. Argi ne puiku? Argi nekvepia realybe?

Kad išvengtume tokio tankų „trapumo“, mes juos galėsime tobulinti, pavyzdžiui, puikiausiais papildomais šarvais ar galingesniu kulkosvaidžiu. Arba kitas būdas — iš paskos tampytis inžinierių grupelę, kurie po susirėmimų (o kartais ir per





Mums bus patikėtos net tokios užduotys, kai reikės sunaikinti slaptas vokiečių raketų gamyklas.



juos) imtųsi remontuoti šarvuočius ar automobilius. Tik vienintelis dalykas kliūva — tankų valdymas, tiksliau — jų orientavimasis ir navigacija. Jei duosime komandą individualiai vienam tankui nuvykti iš tašo A į tašką B, jis užduotį atliks kuo puikiausiai, pakeliui gal dar nušaus kokį priešą, bet jei jau apglėbsime kelis ar daugiau, nenustebkite pamatę kur nors prie siauresnio posūkio susidariusį kamštį ir jame įnirtingai „spirgančius" tankus, kurie tarsi burgztų: „Na, kaip gi čia geriau man apsisukus?". Tad jei sukaupsite galingesnę tankų armiją, valdykite juos po vieną, na, arba po du...

IŠSKIRTINIAI GABUMAI

Dar vienas dėmesio vertas dalykas yra „specialiosios galios" ;). Tai nėra naujiena (pavyzdžiui, žaidime „Battle for Middle Earth" mes jau tai matėme), bet gana unikalus ir įdomus dalykas, ypač rezgant strategijas interneto susirėmimuose. Tiek sąjungininkai, tiek naciai turės savų sugebėjimų, kuriuos vis galėsite tobulinti kaudamiesi su priešais. Tarkim, turėsite sugebėjimą „Raid", kuris jūsų lengvosioms transporto priemonėms suteiks galimybę perimti strateginius taškus (vėliavėles, panašiai kaip „Battlefield'e"), arba „Calliope Tank", kuris jums duos „Calliope"(tai yra „Sherman" tankai, tik su raketsvaidžiais ant viršaus).

KARO LAUKAI

Pabaigoje aptarkime kone gražiausią (aišku, kad gražiausią) žaidimo dalį — grafiką bei garsą. Štai jie čia atrodo, švelniai tariant, įspūdingai. Gaila, bet drąsiai galiu teigti, jog dauguma jūsų negalėsite pajusti viso žaidimo grožio, nes kompiuterio šiam žaidimui „išvilkti" reikia tikrai „raumeningo" — spartaus, protingo (su daug „RAM'ų") ir ypač išvaizdaus (su naujausia video plokšte). Detalios tekstūros ir dar detalesni objektai, įvairūs efektai, ypač sprogimai atrodo tiesiog pasakiškai. Realistinė fizika mūsų žydrųjų ekranų (juokauju, LCD monitorių) vaizdą priartina prie tobulybės.

ANTROJO FRONTO ATIDARYMAS

1944 metų birželio 6 dieną, vos tik saulei patekėjus, vokiečiai išvydo vieną pačių neįtikimiausių Antrojo pasaulinio karo reginių — tiesiai į juos (Lamanše) plaukė milžiniškas sąjungininkų laivynas, kurį sudarė 5000 laivų ir 154 000 karių. Prasidėjo operacija „Viešpats" — didžiausias desantinis įsiveržimas istorijoje. Pradėta vaduoti Europa.

Jau ištisus mėnesius Britanijos ir Jungtinių Valstijų vyriausybės žadėjo pradėti jungtinį Vakarų Europos puolimą, kad sumažėtų spaudimas sovietų kariuomenei Rytuose. Iškilo klausimas: kaip ir kur smogti? Fiordų išraižyta Norvegijos pakrantė ir nelygūs Šiaurės Europos krantai buvo laikyti netinkamais tokio masto invazijai. Belgijos ir Nyderlandų žemumos irgi buvo atmestos. Galiausiai buvo pasirinkta Kalė arba Normandija Šiaurės Prancūzijoje.

Dauguma vokiečių vadovybės seniai buvo įsitikinę, kad sąjungingai puls prie Kalė. Dėl šios priežasties vokiečiai ten įrengė milžiniškus gynybinius įtvirtinimus. Bet, deja, Antrojo fronto atidarymo dieną vokiečiai suprato, jog jie laukė ne toje vietoje.

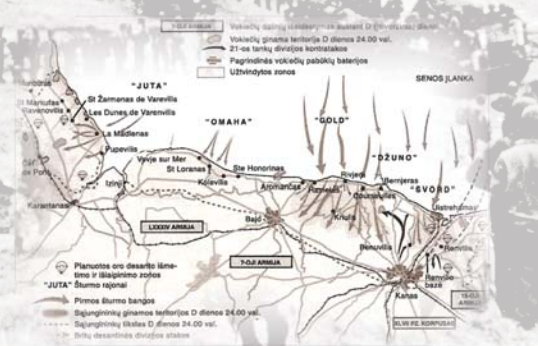
Iki to laiko pirmoji sąjungininkų invazijos banga, prisidengusi tamsa, jau buvo praėjusi. Per naktį Jungtinių Valstijų lėktuvai numetė daugiau kaip penkis tūkstančius tonų bombų ant Normandijos pakrantės, taip bandydami sunaikinti vokiečių gynybinius įtvirtinimus ir komunikacijas. Juos sekė trys desantininkų divizijos, 12 000 karių, kurių uždavinys buvo saugoti prancūzų kaimus ir tiltus palei įsiveržimo pajėgų flangus nuo galimos vokiečių tankų kontratakos. Pradžia brangiai kainavo. Šimtus sąjungininkų desantininkų dar ore nušovė, dar daugiau jų buvo priversti iššokti per anksti ir nusileisti jūroje. Dar 11 000 karių atskrido sklandytuvais, kurių nemažai leisdamiesi sudužo. Net ir tie, kurie nepataikė nusileisti į reikiamus taškus, padėjo supainioti vokiečių pranešimus apie atakų koncentracijos vietas. Tuo pačiu tikslu fiktyvūs „parašiutininkai", pagal didžiulę apgavystės veiksmų programą, buvo išmesti visoje šiaurės Prancūzijoje.

Birželio 6 dieną, penktą valandą trisdešimt minučių, sąjungininkų laivynas pradėjo apšaudyti Normandijos pakrantę. Vokiečių kariai buvo pritrenkti sąjungininkų atakos nuožmumu. Iš jūros juos daužė septynių linijų laivų sunkieji pabūklai. Apskritai juos pliekė daugiau kaip šimtas trisdešimt kitų karo laivų. O dar labiau neįtikėtinas vaizdas buvo tada, kai tūkstančiai desantininkų laivų, tarsi bangos ritosi link Normandijos paplūdimio.

Prieš tai britų komandosai miniatiūriniais povandeniniais laivais priplaukdavo ir slaptai naktimis išsilaipindavo Normandijos paplūdimiuose, tyrinėdami vokiečių gynybinius įtvirtinimus. Jų tikslas buvo penki atskiri kodiniais pavadinimais pavadinti paplūdimiai: „Omaha", „Juta", „Gold", „Džuno" ir „Svord". „Omaha" ir „Juta" teko dviems JAV pajėgų divizijoms, o trys Britanijos ir Kanados karių divizijos turėjo užimti likusius paplūdimius.

Paplūdimyje „Juta" tai pasiekta su minimaliomis aukomis: iš 23 000 išlaipintųjų žuvo 197 kariai. O štai „Omahoje" desantas patyrė tikrą katastrofą. Sąjungininkai ne tik kad beveik nesunaikino vokiečių gynybinių įtvirtinimų, bet ir paplūdimį pradėjo pulti per toli nuo jūros. Vos tik sąjungininkai iš desantinių laivų nuleido tankus amfibijas, pastarieji iš karto ėmė skęsti. Tas pats nutiko ir daugeliui karių, kuriuos nutempė į dugną sunki ekipiruotė. Per pirmąsias minutes daugumą divizijos vadų paklojo vokiečių svediniai ar kulkosvaidžių ugnis. Bet, nepaisant daugiau kaip 4000 aukų, kariai sugebėjo įsitvirtinti „Omahos" paplūdimyje.





Detalias aplinkas lydi iš visų pusių sklindantis ir įtampa alsuojantis garsas.

Kaip jau minėjau – tik nesiųskite daugybės tankų.



Garsas — ir vėl puikus! Labiausiai nustebino, kad čia mes girdėsime ne tik tai, kas darosi teritorijoje, kurią apima mūsų ekranas, bet ir tai, kas yra už jo ribų, net jei ir susišaudymas vyks visai kitame žemėlapio kampe. Žinoma, garsas nebus toks aiškus, jis bus slopesnis, duslesnis, tylesnis, kur kas kraupesnis, o svarbiausia — informuojantis, jog kažkur, kur mes dar nematome, vyksta susirėmimas, tad tikrai vertėtų užmesti akį, kas gi ten vyksta. Mums nebereikės stebėti kampe esančio žemėlapio ar klausyti idiotiško dirbtinio intelekto: „We are under attack, commander"... Mes tiesiog čia viską girdėsime patys.

Apie „Comapny of Heroes" žaidimą galiu pasakyti tik vieną — turime nuostabų kūrinį, kurį išbandyti tikrai vertėtų. Net jeigu nekenčiate strategijų, na, tai bent dėl bendro „geimerio" išprusimo ;).

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Seniai laukiau tokių vaizdų...	9,5
ĮDOMUMAS Viskas, ko reikia puikiai Antrojo Pasaulinio karo strategijai. Tik kad jau pats tas Antrasis Pasaulinis nusibodo...	8,8
GRAFIKA Žiūri žiūri ir vis tiek neatsižiūri.	9,6
GARSAS Viskas būtu puiku, jei ne tas „popsinis" kareivių akcentas.	8,5
VALDYMAS Kaip ir įprastos strategijos.	8,2
IŠVADA Antrasis Pasaulinis sugrįžo! Čiupkime „tompsonus" ir pirmyn vaduoti Europos!	
GALUTINIS	**9,1**



Quests not dead

THE SECRET FILES: TUNGUSKA

www.geheimakte-game.de

PLAFTORMA **PC**

PEGI REITINGAI **12+**

ŽANRAS nuotykių

KŪRĖJAS Fusionsphere Systems

LEIDĖJAS DreamCatcher Interactive

DATA 2006–09–29

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB video, 1.4 GB HDD

Žaidimas įrodo, kad nepaisant didžiosios masės dėmesio, „kvestų“ „parodyk ir paspausk“ žanras vis dar gyvas ir sveikas. Dar daugiau, „Tunguska“ sugeba išspręsti kelias didžiausias žanro problemas, rasdamas joms protingus sprendimus. „Secret Files: Tunguska“ pažymi naują „point and click“ nuotykių žaidimų erą tiek kalbant apie žaidimą, tiek apie patį jo pateikimo stilių. Nepraleiskite jo! Andrew Macarthy, „Ferrago“

„Online“ reitingų vidurkis: 75%

MESSIAH

Retas mistikas nepaliečia Tunguskos temos. Ši vietovė jau metų metus pritraukia tikinčiuosius ateiviais, pasišventusius nepaaiškinamų reiškinių tyrinėtojus bei lengvo skatiko beieškančius žurnalistus. O kur jau visos pramogų industrijos galvos, kurios pasisemia įkvėpimo ir kuria mistinius siaubo trilerius ar vaidybinę dokumentiką... Tunguską galime vadinti Vidurio Sibiro dykyne arba Vidurio Sibiro verslo centru. Ir įdomiausia tai, kad abiem atvejais būsime teisūs...

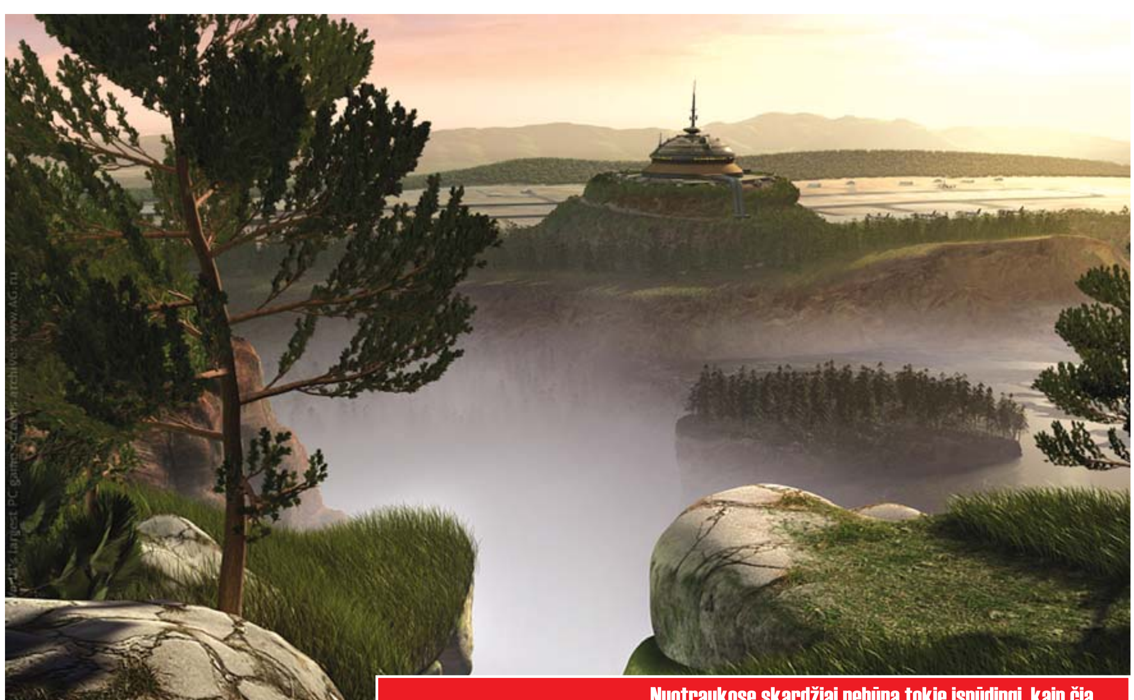
„Kvestų“ žanro žaidimai jau yra praėję daugybę etapų, nūnai jie dažniausiai maišomi su veiksmo žanro ypatybėmis, kadangi žaidėjai laikui bėgant tampa vis labiau nekantrūs. Per mėnesio laikotarpį pasirodo vis daugiau žaidimų. Vis mažiau laiko lieka pagalvoti ar paklaidžioti tame pačiame lygyje. Ateis tie laikai, kai žaidimas truks ne ilgiau nei filmas... Dar vienas įrodymas, kad „istorija kartojasi“.

Teoriškai jau galėjote pulti į pesimizmą. Pagal senąjį „kvestų“ pavyzdį kurti žaidimai jau išsikvėpę, o pagal naująjį — mažai to „kvesto“ ten belikę. Tik neskubėkite emigruoti į kitų žanrų gerbėjų gretas, nes „The Secret Files: Tunguska“ sėkmingai užkabina tai, ko kiti nesugeba, o gal ir nenori. Šis kūrinys netaiko į „mainstream‘inę“ rinką, o koncentruojasi ties paties žaidimo kokybe ir žaidžiamumu. Negalvokite, jog tai yra visiškai mažo biudžeto gaminys, kurio apgailėtiną sandarą iš gailesčio bandome pateisinti. Ne. Viskas net labai gražu.

Bet pradėkime nuo siužeto. 1908 metais Tunguskos regione įvyko iki šiol nepaaiškintas fenomenas, išprovokavęs daug diskusijų ir prieštaringų nuomonių: iš dangaus nukrito milžiniškas objektas, sukėlęs neregėto masto sprogimą. Mokslas to negeba paaiškinti, todėl žmonėms kyla įtarimas, jog bus nežemiškos jėgos prie šios katastrofos prisidėjusios. Tai yra tikri faktai, tapę įkvėpimo šaltiniu ne vien šio žaidimo kūrėjams. Na, o istorija prasideda tuo, kad minėtame regione dingsta pagrindinės veikėjos Ninos tėvas mokslininkas. Tikslas aiškesnis ir negali būti — atskleisti mistines to reikalo aplinkybes bei, be abejonės, surasti prapuolusį tėvą. Plačiau neprasitarsiu, nenorėdamas sugadinti gerų akimirkų. „Kvesto“ žanras savaime yra labai palankus stipriai istorijos linijai vystyti, o „The Secret Files: Tunguska“ kūrėjai tokį potencialą išnaudojo su kaupu.

Žaidimo istorija sulieta su tikrais įvykiais ir moksliniais faktais.

Veikėjus regėsite iš šalies ar izometrine perspektyva. „Kvestų“ valdymas drastiškai niekada nepasikeis, bet atsirado smulkių patobulinimų, dėl kurių ką nors daryti dabar kur kas patogiau. Kai atrasite objektus, kuriuos galėsite panaudoti, kursorius pats parodys galimus veiksmus virsdamas nedidele kompiuterine pele. Dar vienas



Nuotraukose skardžiai nebūna tokie įspūdingi, kaip čia...

pavyzdys — veikėjai po kambarius vaikšto lėtai, kad spėtumėte apsidairyti, tačiau jei norite akimirksniu atsidurti kitame kambaryje, užtenka porą kartų spustelėti durų vietoje. Prisiminkime ir visus mažiau užkietėjusius „kvestų“ gerbėjus iš proto variusias tokių žaidimų savybes, pavyzdžiui, gerai užslėptus daiktus, kurie reikalingi tolimesniam progresui. Nardote iš kambario į kambarį valandų valandas... Kojoms šilta, nes jas šildo iš galvos nurautų plaukų kuokštai. Klaviatūros mygtukai erzinančiai čirškia, nes tarp jų prikritę nukramtytų nagų... Ir paaiškėja, kad per tą nesuskaičiuojamą klaidžiojimo laiką, per kurį galėjote ne tik žmoną susirasti, bet ir vaikų užsitaisyti, praėjote reikalingą daiktelį tiek kartų, kiek J. Basanavičiui dabar būtų metų. Tik... Tasai „daiktelis“ vos ne pikselio dydžio. Taip liaudis ir persimeta į veiksmo žaidimus... O čia kuo puikiausiai gausite nuorodų į ieškomus daiktus, tad pagrindinis galvos laužymas bus klausimas, kaip juos visus kartu sukombinuoti. O tai daug įdomiau nei ieškoti. Patikėkite.

Čia priartėjome prie techninės žaidimo pusės. Tai, ką girdėsite, skambės natūraliai ir kokybiškai: įvairūs aplinkos garsai, prie veiksmo

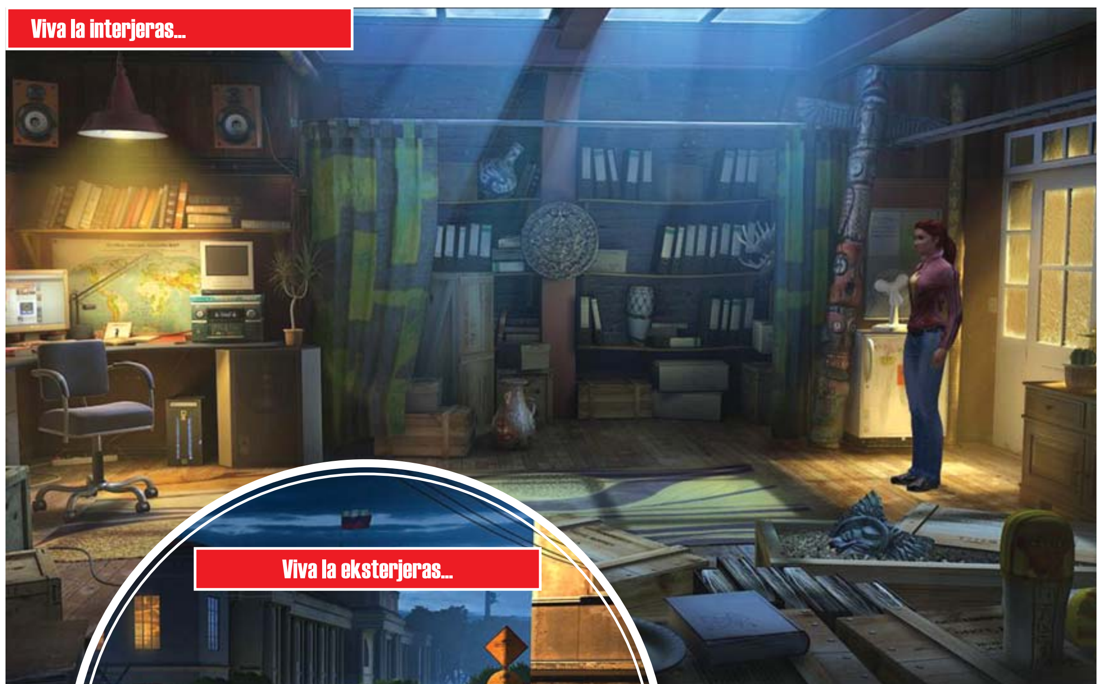
Skurpulingai ieškoti daiktelių nereikės, kūrėjai tai pateikė kur kas patogiau nei įprasta, palikdami laiko mėgautis istorija ir jungti daiktus.

pritampanti klasikinė muzika. Įgarsinimas irgi būtų neblogas, bet... Bet rusų kilmės veikėja kalba tokia pabrėžtinai vakarietiška anglų kalbos tartimi, jog pradedi, žmogau, abejoti, ar Rusija neturi bendros sienos su kokia Airija... Tokie neatitikimai realizmo gabalėlį iš kūrinio atima. Belieka atsigriebti vaizdais... O šie akį paglostys ir auksinėmis raidėmis jūsų sąmonėje iškals: „KVESTAI“ NEMIRĖ. Veikėjų modeliai juda itin sklandžiai, jų neapriboja keli mechaniški judesiai. Nors kamera dažniausiai turės fiksuotą perspektyvą, lygiai nebus visiškai stabilūs dvimačiai. Animuotos detalės atgaivins aplinką ir taip kompensuos 3D trūkumą. Realaus laiko šešėliai sustiprins realizmą. Vaizdelis estetiškas ir net provokuoja pradėti seniai baigtas diskusijas apie dvimačius ir trimačius žaidimus bei jų pliusus.

Jei jūsų kompiuteris neįveikia naujausių žaidimų, tai bus optimalus pasirinkimas pasigrožėti. Blizga kūrinys. Ne grafika, bet dailininkų darbu ir neišnaudodamas per daug resursų jis geba mums parodyti itin dailius vaizdelius. „Kvestas“ sukurtas patogiai ir logiškai. Žaidimas, kuris sugebėjo žanrą iš pat grabo prikelti. Tikėkimės, tai pakeis besivyraujančias žanro skeptikų nuomones. Jei ne — nepakeis niekas.



Velniop 3D grafiką...



Viva la interjeras...



Viva la eksterjeras...



TUNGUSKOS KATASTROFA

„Tunguskos“ katastrofa buvo didžiulis sprogimas, įvykęs 1908 birželio 30 dieną Podkamennaya Tunguska upės teritorijoje, kuri šiuo metu yra Evenk Autonominėje Rusijos apskrityje. Šis įvykis dar vadinamas „Didžiuoju Sibiro“ sprogimu.

Tiksliai nėra žinoma, kas sukėlė sprogimą. Didžiausia tikimybė, kad tai buvo meteoritas ar kometa, sprogusi 6-10 kilometrų virš Žemės paviršiaus aukštyje. Spėjama, kad sprogimo energija buvo tarp 10 ir 15 megatonų, kas atitiktų „Castle Bravo“ – pačią galingiausią atominę bombą, bandytą JAV kariuomenės. Sprogimas nugriovė daugiau nei 60 milijonų medžių 2,150 kvadratinių kilometrų plote.

Nesenoje istorijoje „Tunguskos“ katastrofa yra viena iš didžiausių pavyzdžių, kad žmonija gali sulaukti realaus visiško sunaikinimo.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Maksimaliai estetiškas vaizdelis. 9,0

SIUŽETAS Nėra jis aukščiausios prabos, bet vien jau jo tema intriguoja. 7,5

GRAFIKA Esu įsitikinęs — dailininkams programuotojai kojas bučiavo... 8,5

GARSAS Įgarsinimas nekokybiškas ir atlieka „šaukšto mazuto medaus statinėje“ vaidmenį. 6,4

VALDYMAS Supaprastintas, gerai virškinamas. Kratomasi asociacijų su veiksmo žanru. Jų nė trupinio. 8,4

IŠVADA Daili dovanėlė „kvestų“ nostalgikams.

GALUTINIS 8,4



Parako dūmai

CALL OF JUAREZ
www.callofjuarez.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS Techland
LEIDĖJAS Ubisoft
DATA 2006–09–15
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.2 GHz CPU, 512 MB RAM, GF 6600/ ATI 9800 video, 4 GB HDD

Tai geriausias žaidimas apie kaubojus per pastaruosius metus. Rodos, kad žaidimas tarsi turi savo sielą. Jis aistringas ir lakios vaizduotės, turi pakankamai greičio ir išradingumo, kad priverstų jus nusišypsoti dėl jo klaidų. Tai žaidimas, kuris atrodo taip, it kūrėjams labai rūpėjo jį sukurti kuo geriau. O tokių tikrai negali būti per daug.
Kieron Gillen,
„Eurogamer“

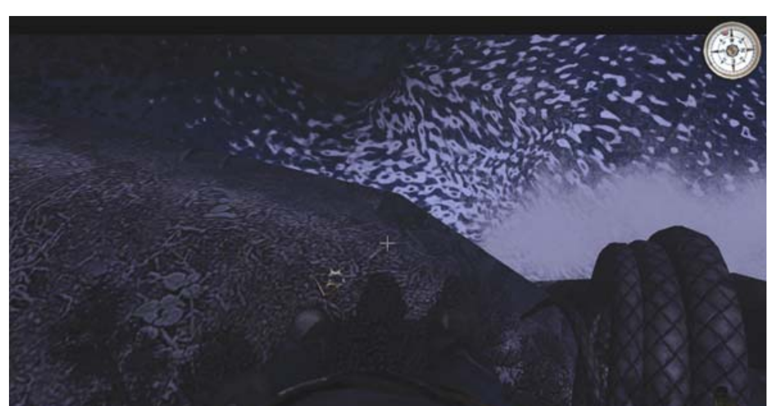
„Online“ reitingų vidurkis: 75%

DIESEL

Pirmojo asmens šaudyklės yra tikrai tas žanras, kurį renkasi didžioji dauguma, ypač jei žaidimas kokybiškas. Taip pat ne paslaptis, jog kuo toliau, tuo tampa nuobodžiau sprogdinti nacių bunkerius ar taškyti su „rocketlouncher‘iu“ kokį pusiau robotinį monstrą. Idėjų atžvilgiu šie žaidimai išsisėmė. „Call of Juarez“ — kažkas naujo, kažkas originalaus ir labai įdomaus. Taigi šį kartą mūsų lauks Laukiniai Vakarai.

Labiausiai džiugina tai, kad nebereiks lakstyti po sugriautus stalingradus, Normandijos kaimelius ar tepaluotas kosmines bazes. Mūsų laukia labai graži gamta, mediniai kuklūs miesteliai, didingi kalnai ir dulkėtos, kaktusais apaugusios dykumos. Taip gera ir gražu čia būti, tik, deja, tuo grožiu ilgai nepasidžiaugsime, nes siužetas tikrai įtemptas. Jis neglostys mūsų taip, kaip švelnūs Laukiniuose Vakaruose patekėję saulės spindulėliai. Na, bet pradėkime apie viską nuo pradžių.

Pristatyti pagrindinį herojų kažin ar išeis (na, kaip įprastai), nes jų čia bus du.Taigi pasidaro nebeaišku, kuris pagrindinis, o kuris ne. Vienas jų bus vardu Billy, kuris visą žaidimą užims bėglio vaidmenį. Jaunas, vikrus, indėniškos išvaizdos vaikėzas. Aptiktas nusikaltimo vietoje prie nužudytos motinos kūno jis taps pagrindiniu įtariamuoju, o viso šio vaizdo liudininkas bus antrasis mūsų žaidimo herojus —



Čia mes galėsime tiksliai matyti, kada nuslysime nuo stataus skardžio.

Ray. Tai gana grėsmingos išvaizdos kunigas (taip, kunigas), vilkintis sunkią neperšaunamą liemenę, lyg koks viduramžių riteris. Ant jos priekio iškaltas milžiniškas kryžius. Dar kunigas užsivilkęs lopytą, susiuvinėtą odinį paltą, ant žilų ilgų plaukų uždėta skrybėlė, pridengianti jo kraupias akis. Pats herojus save vadina „Dievo kardu", jis esą pasiųstas paties Aukščiausiojo, kad nubaustų nusidėjėlius šiame baisiame ir niekšybių pilname krašte. Taip, jo pagrindinis taikinys bus Billy. Gaudynės prasideda...

Žaidime sutinkame ne vieną, o du pagrindinius veikėjus, kurie yra vienas kito priešai.



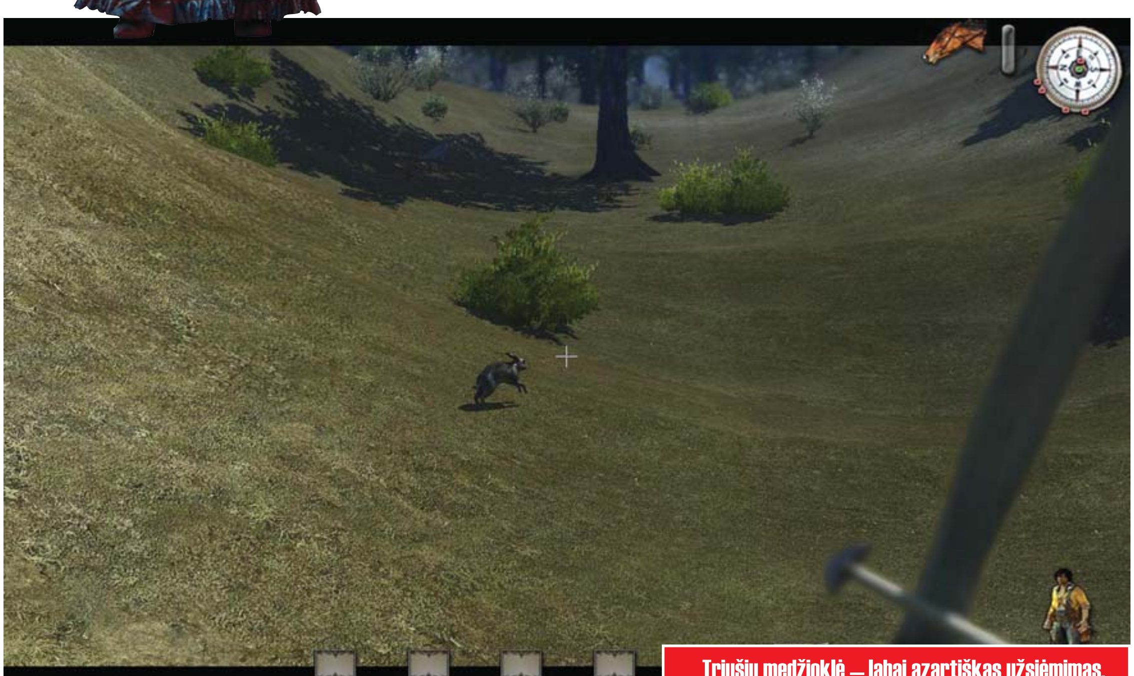
Šie du herojai skirsis išties labai daug kuo: Billy brausis pro priešiškai nusiteikusius banditus ar indėnus, sėlindamas nuo krūmo iki krūmo, ir, reikalui esant, pavogs viską, ko tik jam gali prireikti. Kliūtis dažniausiai įveiks pasinaudodamas alpinistiniais sugebėjimais. Tuo tarpu Ray su priešiškai nusiteikusiais banditais elgsis kur kas grubiau, jis juos tiesiog guldys bešaudydamas. Štai čia aptiksime tikrai įdomių naujienų. Pirma yra ta, jog galėsime nešiotis du pistoletus, o šaudysime su abejais pelės klavišais: kairysis klavišas — kairysis pistoletas, dešinysis klavišas — dešinysis pistoletas. Kartais nešiosime gana skirtingo pajėgumo ir taiklumo pistoletus, taigi ši naujovė tikrai daug kur pravers, netgi atvers naujas taktines galimybes, kurios suteiks progų pasirodyti kovos laukuose išties įspūdingai. Kita naujovė yra dvikovos. Ar teko matyti (tai aišku, kad teko) vesterno filmuose, kai du kaubojai susiremia pagrindinėje miestelio gatvėje, atsistoję vienas prieš kitą, šiek tiek praskėtę kojas, o rankas atmetę į šonus. Jie žiūri vienas kitam į akis, laukdami tos akimirkos, kai bus nuspręsta, kuris gyvens, o kuris pasitrauks — mirs. Miklumas, staigumas ir taiklumas nulemdavo šias dvikovas. Taip bus ir čia. Žiūrėsime priešininkui į akis, o kai ateis laikas, turėsime greitai nuleisti pelę žemyn, kad rankos pasiektų pistoletus, tada staigiai aukštyn, jog juos kilstelėtume, galop belieka kuo greičiau nusitaikyti į priešą ir paleisti kelias kulkas (paprastai užtenka ir vienos, bet antra viską užtikrins :)).



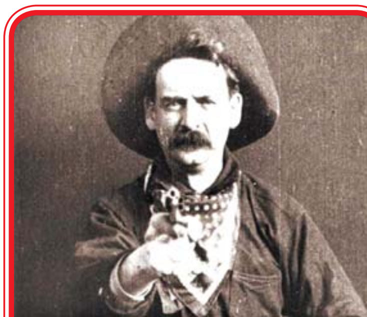
Reikalui esant, mes galėsim ne tik sulėtinti veiksmą, bet ir padalinti taikiklį į du atskirus.

Viena įdomiausių naujovių — įtemptos, tiesiai iš vesternų ištrauktos dvikovos, kuomet reikia pirmam spėti tiksliai ir staigiai nusitaikyti.

Žaidimas nėra labai ilgas, bet gana sunkus, scenarijus nelabai sudėtingas, tačiau įdomus ir, kas svarbiausia, ➔



Triušių medžioklė – labai azartiškas užsiėmimas.



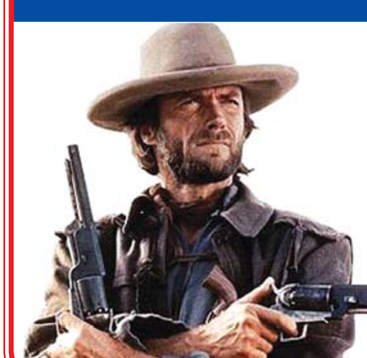
VESTERNAS

Vesternas yra amerikietiškasis literatūros ir kino žanras. Tai knygos, filmai ir kitos pasakojimų ar net meno formos (skulptūros arba paveikslai), pasakojančios XIX amžiaus vakarinės Amerikos dalies (kartais ir Meksikos, Kanados ar Australijos) įvykius. Daugiausia vesternai vyksta vakarinėje JAV dalyje Pilietinio karo pradžioje, t.y. nuo 1860 metų iki vadinamųjų „Indėnų karų" 1890 metais. Tačiau pasitaiko vesternų, kurie pasakoja apie įvykius, vykusius labiau centrinėje ar net rytinėje JAV dalyje bei kitose šalyse.

Vesterno filmai dažnai perteikia laukinių Amerikos dalių užkariavimą, gamtos pajungimą civilizacijai ir teritorijų atėmimą iš vietinių gyventojų. Vesternuose rodoma visuomenė labiau vadovaujasi garbe, o ne įstatymais, įvykiai dažnai romantizuojami ir dramatizuojami.

Pirmasis vesterno filmas pasirodė 1903 metais, tai buvo „The Great Train Robbery". Nuo to laiko vesternai ypač populiarėjo ir apėmė visus įmanomus kino žanrus: dramą, komediją, muziką, net mokslinę fantastiką.

Įdomus reiškinys, padaręs įtaką šiam žanrui, buvo vadinamųjų „Spageti vesternų" atsiradimas 7 ir 8 dešimtmečiais. Tai būdavo mažo biudžeto filmai, nufilmuoti Italijos ar Ispanijos teritorijose, kurios primena vakarinius JAV kraštus. Tokie filmai turėjo daugiau veiksmo ir žiauru- mo nei Holivudo vesternai. Būtent „Spageti vesternuose" išgarsėjo aktoriai Čarzlas Bronsonas ir Klintas Ystvudas.





Laukia ne vienas susidūrimas su vietiniais indėnais.



prikaustantis mus prie ekrano (tai veikiausiai ir privertė be atokvėpio užbaigti žaidimą :)). Žudynių patirsite pakankamai. Beje, šios atrodo labai įspūdingai: kūnuose liks žaizdos, trykštantis kraujas čia jau nebeatrodys it eilinės purslelių tekstūros, kraujas čia bus tikras. Žinoma, nieko nėra padauginta, visko bus saikingai, kad per daug neperžengtume realybės rėmų. Kartais žudynių mes net neišvysi-me per visą žaidimo epizodą (ypač tai liečia Billy), ir visgi neapleis susidomėjimas bei noras pamatyti, o kas vyksta toliau? Pripažinki-me, kad linksmybės vien tik „tratinant" priešus žaidimo vidury pradeda įgristi. Mano nuomone, pati smagiausia žaidimo vieta buvo tikrai ne koks masinis priešų išgul-dymas kulkosvaidžiu, o triušių medžiojimas laukinėje gamtoje! Na, dar pasirodė labai smagu kopti į itin aukštą kalną, kurio viršūnėje susisuko lizdą erelis, mat vienam išgelbėjusiam Billy gyvybę indėnui labai prireikė to paukščio plunksnos.

Kompiuterio jums prireiks išties labai galingo, norint pilnai pamatyti (tiksliau pajausti) minėtąjį šių kraštų didingą grožį. Iš pradžių gali atrodyti, jog viskas „sukasi" normaliai, bet patikėkite manimi, jei įlįsite į krūmus ar tankias žoles, kurių lapelių, šakelių ir žiedelių tankis yra tiesiog įspūdingas, kompiuteris pradės dirbti ir mąstyti ne taip sklandžiai, kaip kad anksčiau. Bus sunku net manevruoti, o, kas svarbiausia, kiekvienas šaka-liukas mes šešėlį ir savaip atspindės ant jo krentančia šviesą. Na taip, tikrai gražu, bet taip pat ir brangu :). Dar vienas labai puikus dalykas yra „depth of field" efektas, kuris suveikia, kai prie akies prisidedame šautuvą („zoominant"). Viskas tada pasidaro kaip ir realybėje: kas yra arčiau ir toliau nuo objekto, į kurį žiūrime, susilieja, o pats objektas, esantis ekrano viduryje, puikiausiai išsiryškina. Tai labai pravartus daly-kas taikantis ar stebint šalia einantį priešą, kai tupime tankiuose krūmuo-se. Na, žodžiu, grafika čia labai graži, tad prikibti yra prie labai mažai ko. Labiausiai kliudo kvailai animuoti veikėjų dialogai — jie tiesiog įsminga į žemę it statulos, sustingsta ir judina tik lūpas, kartais dar mėto į šonus kvailus žvilgsnius.

„Call of Juarez" grafika labai įspūdinga ir detali, tačiau jai reikės išties rimto kompiuterio.

Prie garso taip pat nedrįsčiau prisikabinti, viskas skamba lyg ir taip, kaip ir turėtų skambėti. Garso takelis puikus, intriguojantis, kulkos irgi švilpia smagiai. Ko gi dar mums reikia? Tiesa, visada tekdavo pasigarsinti savo „suroundinę" garso sistemą, kai įsijungia tie patys veikėjų dialogai. Balsai tada kažkur nutolsta tolyn tolyn... ir ypač mūsų personažo. Tikėkimės, jog su naujuoju „patch'u" tai bus ištaisyta.

Na, lyg ir viską aptariau. Žaidimas, aišku kaip dieną, yra originalus ir vy-kęs. Svarbiausias čia įdomus siužetas, gi jis ir yra puikiausias dalykas, kai visa kita — tik prieskoniai, kurie šiuo atveju irgi tinkamai derantys ir visiškai negadina pagrindinio efekto. ☒



Jodinėjimas arkliu — vienas įdomiausių žaidimo elementų.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pradžia nėra tokia prikaustanti, koks apskritai pasirodė visas scenarijus. **7,7**

SIUŽETAS Tai aš gal jo nepasakosiu, patys pamatykite ;). **8,5**

GRAFIKA Vargas tam kompiuteriui, vargas... **9,0**

GARSAS Viskas, ko reikia, kad nebūtų prie ko prisikabinti. **8,0**

VALDYMAS Na, kai reikia vienu metu ir tupėti, ir šliaužti, ir taikytis, o kartais ir pašokinėti, tai tikrai supranti, jog šeši pirštai ant vienos rankos tikrai praverstų. **7,4**

IŠVADA Tai ką? Dar nesupratote? Taip! Jums reikia išbandyti šį žaidimą, jis gi puikus! O ir laiko daug neužims...

GALUTINIS 8,0







Masinės avarijos ir susigrūdimai – gana dažnas bei įspūdingas reginys, ir net nebūtina jame dalyvauti pačiam, DI tarpusavyje taip pat aršiai pešasi.

Autobeprotystė

FLATOUT 2
www.flatoutgame.com
PLAFTORMA PC DVD, PS2, X
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS lenktynės
KŪRĖJAS Bugbear
LEIDĖJAS Empire Interactive
DATA 2006–06–30
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video GeForce FX / ATI 9600 Pro, 3,5 GB HDD

„Online“ reitingų vidurkis: 77%

REZIDENTAS

Lenktynių žaidimų mėgėjai turėtų prisiminti bene labiausiai išskirtinį šio žanro bandymą per pastaruosius kelerius metus. Žaidimas „FlatOut“ pademonstravo tai, ko nelabai buvo galima tikėtis iš šio gan griežtokus rėmus turinčio žanro (nekalbu apie visokius arkadinius pasivažinėjimus). Ir nors antrojoje dalyje žaidimas lyg ir krypsta prie „normalesnių“ lenktynių, savo išskirtinumą jis sugeba išlaikyti, o svarbiausia, labai praplečia žaidimo galimybes.

Žaidimas „FlatOut 2“ svarus tuo, kad dabar turime nebe vien tik baisias surūdijusias „tačkas“, kurios byra nuo kiekvieno prisilietimo. Dabar turime tris skirtingų klasių automobilius, kurie, tiesa, vis dėlto taip pat sėkmingai byra ir lūžta nuo kiekvieno prisilietimo, bet tai yra vienas didžiausių žaidimo pliusų. „FlatOut 2“ lenktynės suskirstytos į „Derby“ (baisiausi pirmosios serijos „trantai“), „Racing“ (kiek padoresni ir galingesni „raumeningi“ automobiliai) ir „Street“ (madingieji „tiuninguoti“ bolidai). Kiekviena klasė turi po krūvą varžybų bei specialių įvykių, kuriuos laimėdami atrakiname tolimesnes lenktynes bei uždirbame pinigų geresnėms dalims ar aukštesnės klasės automobiliui. Patogu tai, jog vienu metu galime rinktis iš kelių tos klasės varžybų, o kad įveiktume etapą, užtenka užimti prizinę vietą.

Lenktynių trasos lygiai taip pat yra trijų tipų pagal automobilių klases. Tačiau smagu tai, kad jos maišomos lenktyniaujant, t.y. „Derby“ automobiliais lakstome po gatvių ir lenktynių trasas, o dailiuosius „Street“ automobilius murkdome į žvyrkelių purvus ir balas. Turiu bene rimčiausią nusiskundimą žaidimu — trasų nėra labai daug ir, kas dar blogiau, kai kurios labai dažnai kartojasi.

Kalbant apie pačius važiavimus, antrojoje dalyje jie tikroviškesni nei pirmojoje. Be abejonės, visi beprotiški trankymaisi į visas įmanomas kliūtis ir vairuotojų šokinėjimai per priekinius stiklus išliko, netgi dar labiau sustiprinti. Tačiau pati automobilių fizika, judėjimas ir valdymas daug tvirtesnis, jie atrodo išties sunkesni, o vairavimas jau šiek tiek primena rimtesnius lenktynių žaidimus. Dar daugiau — automobiliai yra trijų tipų pagal varomuosius ratus: priekinių, galinių ir visų keturių. Priklausomai nuo šio tipo, automobilio valdymas labai ženkliai skiriasi.

Pabandęs krūvą skirtingų tipų automobilių galiu pasakyti, kad ir kokie jie beatrodytų nerangūs ir dideli, bet patogiausi yra keturių varomųjų ratų sunkvežimiai. Greičio atžvilgiu pralošite, tačiau atsigriebsite posūkiuose. Be to, drąsiai galėsite trankyti kitus, už ką gausite taip reikalingo „nitro“ bei piniginių kreditų. Čia galima paminėti ir DI lenktynininkų elgesį — jie išties išprotėję ir niekada neduoda jums atsikvėpti. Nesvarbu, ar pirmaujate, ar važiuojate kur nors rikiuotės gale, kova yra labai intensyvi, jūsų automobilį nuolat atakuoja (todėl ir praverčia sunkvežimių tvirtumas). Tai vienas didžiausių žaidimo pliusų, ir iš tiesų norisi padėkoti kūrėjams, jog sugebėjo taip subalansuoti žaidimą.



Vairuotojo svaidymo pro langą žaidimai išplėsti, pavyzdžiui, tokiu užsiėmimu kaip krepšininio varžybos.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Ryškios ir detalios aplinkos, sunkus ir tvirtai valdomas automobilis. **8,5**

ĮDOMUMAS Trys skirtingos klasės ir pakankamai lanksti varžybų sistema. Šiek tiek trūksta tik trasų įvairovės. **9,0**

GRAFIKA Vien ko vertas žalos modelis ne tik automobiliams, bet ir visai supančiai aplinkai! Tiesa, tam reikalingi gana aukšti sistemos reikalavimai. **8,6**

GARSAS Labai tinkami sunkesnio ar lengvesnio roko gabalai bei kurtinantis variklių kriokimas. Viskas, ko reikia. **8,6**

VALDYMAS Tvirtas ir gerai juntamas. Trūksta tik mechaninio bėgių perjungimo, o tada galėtumei žaisti vos ne kaip rimtas lenktynes. **8,8**

IŠVADA Puikus originalaus lenktynių žaidimo sugrįžimas ir evoliucija. Norėtųsi, kad ir kiti kūrėjai nesiimtų tiesiogiai konkuruoti su žanro lyderiais, o sugalvotų kažką savito ir įdomaus.

GALUTINIS 8,7



180° apsuktas detektyvas

THE SHIP
www.theshiponline.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12+
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS Outerlight
LEIDĖJAS Mindscape
DATA 2006–09–29
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 1,3 GB HDD

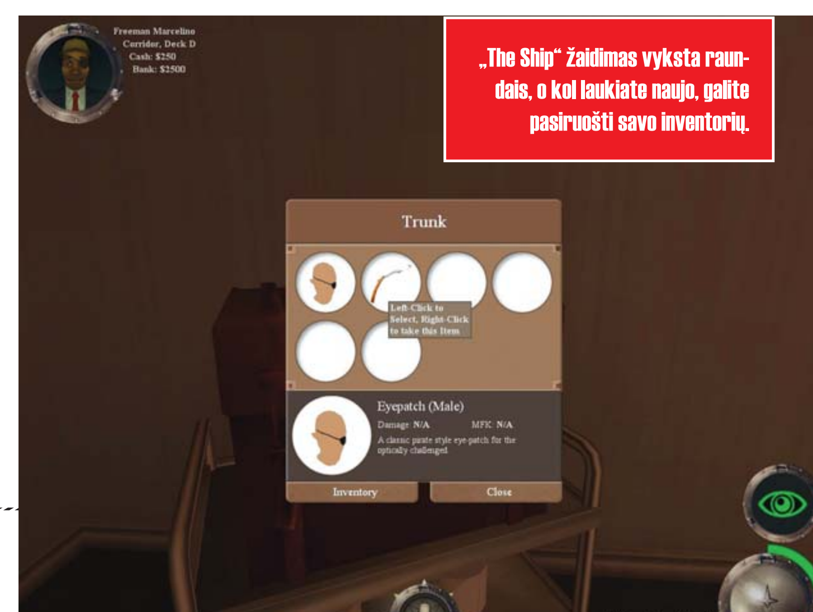
Nepaisant skirtingų žaidimo elementų, jie į visumą susilieja gan gerai. Tai įtempta patirtis, kuomet matai tą, kuris turi arba neturi tavęs užmušti. Tiesa, žaidimas turi klaidų: nepatogi kova, tragiškas DI ir daug tuščio laiko neturint ką veikti. Tačiau žaidimas pakankamai įdomus, kad nepaisant šių klaidų jį žaistume. Žaidimas priverčia dėmesį kreipti ten, kur mes nesame įpratę ir laužo nustatytas taisykles.
Charles Onyett,
„IGN“
„Online“ reitingų vidurkis: 73%

MESSIAH

Klasikinis detektyvo vaizdelis: laivu plaukia nieko bloga nenutuokiantys keleiviai, jiems šis įvykis yra smagi ir atpalaiduojanti pramoga. Ir atsiranda tasai, kuris pasikėsina į kažkieno gerovę. Peiliu, tarkime. Žinoma, jis ne tas, apie kurį pagalvojote pirmiausia. Na, atsiradus antrai aukai, palaiminga pramoga tampa masine isterija, vieni kitus įtarinėja, o poilsinis kruizas virsta košmaru ant vandens paviršiaus. Ir štai — pasirodo galvotas detektyvas, kuris visus intrigų mazgus išnarplioja... „Hepiendas“.

Bet ne, nebūsite jus tasai gudruolis, kuris pasauliui tiesą parodys. Pirmąkart tenka susidurt su tokia detektyvine atmosfera, kai žaidėjas virsta ne geradariu, o žudiku. Ir kaip detektyvėlis kruopščiai rinktų įrodymus bei narpliotų istoriją, taip jums reikės nepalikti neapdairių nusikaltimo pėdsakų ir nesukelti aplinkiniams įtarimo. Žaidimas reikalauja jį prisijaukinti, nes išvydę pirmo asmens perspektyva rodomą veiksmą instinktyviai norėsite pulti pirmyn su neribotų kulkų kiekiu ir grožėtis savo pačių sukeltais fejerverkais. Stop. Pradėkite atsargiai ir iš lėto. Nes laivas nėra jau tokia didelė teritorija, o atsargumas čia — svarbiau viso ko. Galvojate, kad jau susidarėte pilną vaizdą? [recenzijos autorius taip isteriškai kvatoja, kad net visas blokinis namas užsinori remonto] Nė velnio.

Žaidėjas tampa ne geradariu ir gelbėtoju, o žudiku, bandančiu išvengti persekiojimo.



„The Ship“ žaidimas vyksta raundais, o kol laukiate naujo, galite pasiruošti savo inventorių.

Kad dar labiau paaštrintų įtemptą atmosferą, kūrėjai dar kartą apsuko ar net persuko tradicinio detektyvo koncepciją. Ne jūs vienintelis būsite žudikas. Žudikai bus... visi! Ir nežinia, kada iš pažiūros nekaltas praeivis išsitrauks nuodų injekciją ar kokius ašmenis. Tiek jūs, tiek kiti kruizo keleiviai turės savo numatytas aukas, todėl skerdykla visa tai nevirs. Labiausiai reikės apsukrumo, kadangi laive nuolat budės sargybiniai bei kabės apsaugos kameros. Išsidavę su ginklu rankoje, gausite baudą ar net būsite įkalinti, ko jūs tikrai nenorite. Keista, jog bauda žaidime atsiliepς kur kas blogiau. Po įkalinimo neatgausite sukaupto inventoriaus bei privalėsite pradėti veiksmą iš naujo. O finansai — pagal juos sprendžiami nugalėtojai, tad grynųjų prarasti tikrai nenorite.

Pats žaidimas yra pritaikytas daugeliui žaidėjų, liaudiškai tariant, „online‘as“. Jei neturite draugų arba interneto, galite žaisti su „botais“, kurie didelę dalį smagumo atima, nes yra buki kaip boto aulas. Juk kur kas maloniau žmogui subedus peilį į pašonę, dar išgirsti jo komentarų. Įvykdę savo niekšiškus darbelius, gausite pinigo. Kuo daugiau jo surinksite, tuo geresnę poziciją kitų atžvilgiu užimsite. Ot, materializmo amžius...

Žaidimą galima žaisti su kitais žaidėjais tinkle arba su „botais“. Pirmasis variantas daug, daug įdomesnis.

Ginklų turėsite didelį arsenalą, bet tai jau šiais laikais nieko nestebintų, jei ne viena aplinkybė —

jie yra įdomūs ir novatoriški. Tai sprogmenys piniginėse, adatos, peilis vokams atverti, biliardo lazdos ar net skėčiai. Ir šį netikėtai netikėtą sąrašą būtų galima tęst ir tęst. Jie skiriasi ne tik savo efektyvumu, bet ir atlygiu už jais įvykdytą nusikaltimą. O padoriai uždirbę galėsite ne tik nusipirkti užkąsti ar gėrimų, bet ir papirkti apsaugą ar pasinaudoti laive teikiamomis paslaugomis.

Negalvokit, kad maistui ir gėrimams pinigus švaistysite vien dėl įdomumo. Jūs juos leisite tam, kad išgyventumėte. Labai daugeliu funkcijų „The Ship“ žaidimą būtų galima sulyginti su „The Sims“ serija. Privalėsite rūpintis ne vien savo auka, bet ir savimi. Net vaikščioti į tualetą bei miegoti yra privalu. Nors kartais veiksmas atrodo pernelyg ištęstas (ypač bemiegant), tačiau toks realumo pojūčio atkūrimas yra labai sveikintinas, žinant, kad viskas vyksta iš pirmo asmens perspektyvos.

Žaidimas siūlo kelis režimus. Labai vienareikšmiškai skambantį „Deathmatch“, išskyrus tai, kad vis dar reikės saugotis apsaugos. „Duel“ režimas irgi nieko nuo žaidėjų neslepia — vienas prieš vieną. Visgi įdomesnis yra „Eliminacijos“ režimas, kai per duotą laiką turėsite pribaigti kuo daugiau laivo keleivių. O įdomiausias — „Medžioklės“, apie kurį pasakojau iki šiol. Šie du režimai išsiskiria tuo, kad žaidžiantieji nežino, kas yra jų žudikas. Tai ir suformuoja tą išskirtinę detektyvinę atmosferą žaidime.

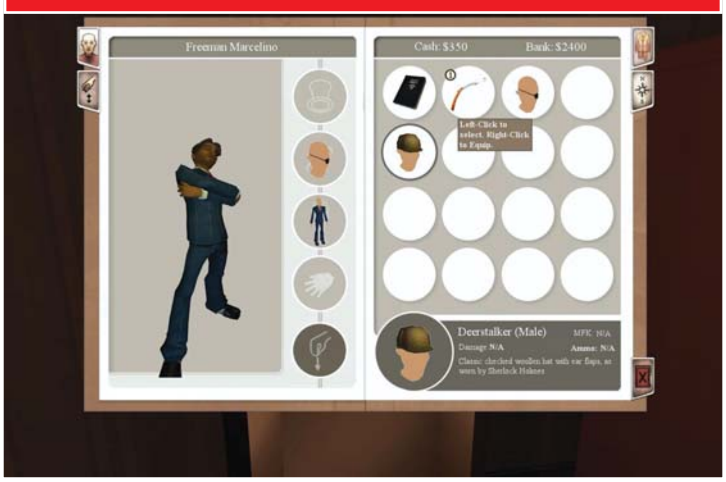
Jei kyla minčių, kad laivas žaidimui — pernelyg ankšta patalpa, nustokite jaudintis, nes jums pasiūlys daug įvairių laivų, kuriuose galėsite pasiduoti persekiojimo manijai. Kita vertus, jie nebus labai išvaizdūs ir atrodys ganėtinai vienodai. Grafika turi savų skylių, užtat minusus atperka tokie dalykai, kaip kad galimybė pasikeisti garderobą, jog apkvailintumėte priešininką. Žaidimas siūlo gudrių būdų žaisti, tik jau nuo jūsų priklauso, ar gebėsite juos išnaudoti.

Grafikos minusus atperka plačios galimybės. Vienodus lygius — skirtingi ginklai. Neįdomius režimus — originalūs režimai. „The Ship“ — kantriems žaidėjams skirtas kūrinys, kuris suteikia jiems daug laisvių. Ir didelė dalis žaidimo patirties priklausys nuo paties žaidėjo. Taip sakant, dirvonas paruoštas — reikia tik doro artojaus...

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Jei netroškote mėsmalės, liksite sudominti.	7,5
ĮDOMUMAS Jei mėgstate iš lėto ir gudriai, o ne greitai ir su daug kraujo, tada jums bus įdomu.	9,0
GRAFIKA Stilinga animacija paslepia nemažą dalį trūkumų... bet ne visus.	6,0
GARSAS Ganėtinai nuobodokas. Bet ko norėti vidury jūros?..	5,5
VALDYMAS Viskas idealu, kol nepradedate iš arti kontaktuoti su kitais veikėjais.	7,0
IŠVADA Žmonių medžioklė nekalto detektyvo pavidalu...	
GALUTINIS	**7,6**

Drabužių ir stiliaus kaitaliojimas ne tik paįvairina nuobodoką grafiką, bet yra tiesiog būtinas siekiant apkvailinti apsaugą bei savo būsimas aukas.



Net ir tokia miela moteriškė gali būti jūsų žudikė ir nukauti pasinaudodama signalinių raketų šautuvu.



Ką reikia žinoti apie vaizdo plokštes?

„PC Klubo" vadovėlis pradedantiesiems, II dalis

Pirmoje mūsų vadovėlio pradedantiesiems dalyje apžvelgėme svarbiausias vaizdo plokščių komponentes: sąsajas, išėjimus, aušinimo sistemą, grafinį procesorių ir vaizdo atmintį. Antroje dalyje pakalbėsime apie vaizdo plokščių funkcijas bei technologijas.

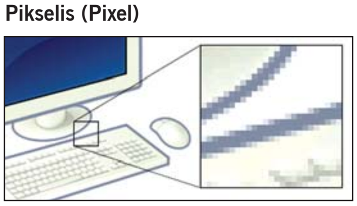
BAZINIŲ GRAFINIŲ TERMINŲ ŽODYNĖLIS

Atnaujinimo dažnis (Refresh Rate)
Kaip kinoteatre arba televizoriuje, taip jūsų PC simuliuoja judėjimą monitoriaus ekrane, atkurdamas kadrų seką. Monitoriaus atnaujinimo dažnis nurodo, kiek kartų per sekundę ekrane bus atnaujinamas vaizdas. Pavyzdžiui, 75 Hz dažnis atitinka 75 atnaujinimus per vieną sekundę.

Jeigu kompiuteris apdoroja kadrus greičiau, nei gali atvaizduoti monitorius, žaidimuose gali atsirasti problemų. Pavyzdžiui, jeigu PC apskaičiuoja 100 kadrų per sekundę, o monitoriaus atnaujinimo dažnis sudaro 75 Hz, tai pastarasis sugebės atkurti tik dalį vaizdo per savo atnaujinimo periodą. Rezultatas — ekrane gaunami vizualiniai defektai.

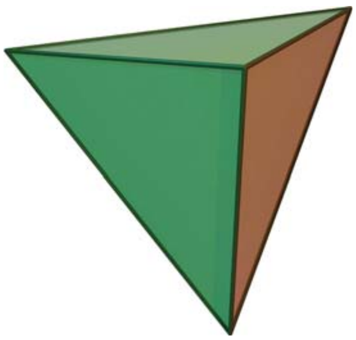
Vienas galimų sprendimų — V – Sync (vertikalios sinchronizacijos) įjungimas. Ji apriboja PC sukuriamų kadrų skaičių iki monitoriaus atnaujinimo dažnio, užkirsdama kelią defektams. Jeigu įjungtumėte V–Sync, žaidimo apskaičiuojamų kadrų skaičius niekada neviršys atnaujinimo dažnio, t.y., esant 75 Hz dažniui, PC atkurs ne daugiau kaip 75 kadrus per sekundę.

Pikselis (Pixel)



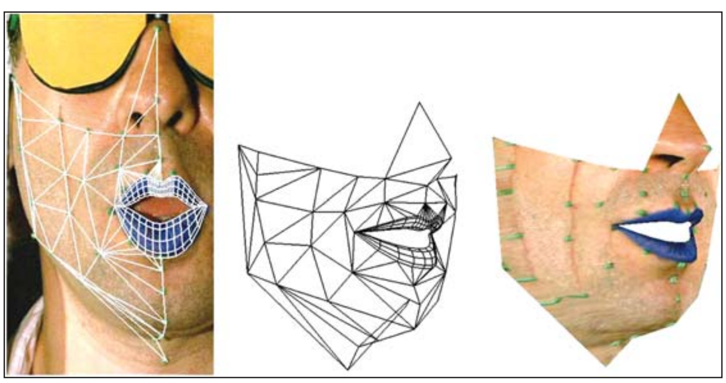
Žodis „Pixel" reiškia „picture element" — vaizdo elementas (angl.). Tai yra mažas taškelis ekrane, kuris gali švytėti tam tikra spalva (daugeliu atvejų atspalvį lemia trijų bazinių spalvų derinys: raudonos, žalios ir mėlynos). Jeigu ekrano rezoliucija yra 1024x768, tai reiškia, kad ją sudaro matrica iš 1024 horizontalių bei 768 vertikalių pikselių. Visi kartu paimti pikseliai ir sudaro vaizdą. Vaizdas ekrane gali būti atnaujinamas nuo 60 iki 120 kartų per sekundę, priklausomai nuo monitoriaus tipo bei atkuriamų duomenų. CRT monitoriai atnaujina ekrano skleistinę paeiliui, o LCD gali atnaujinti kiekvieną pikselį atskirai.

Viršūnė (Vertex)



Visi objektai 3D scenoje sudaryti iš viršūnių. Viršūnė — taškas trimatėje X, Y ir Z koordinačių erdvėje. Kelias viršūnes galima sugrupuoti į poligoną, dažniausiai tai būna trikampis, bet galimos ir sudėtingesnės formos. Paskui ant poligono yra uždedama tekstūra, leidžianti objektui atrodyti realistiškiau. Sudėtingesni objektai turi kreivius paviršius, kuriuos sudaro labai didelis viršūnių skaičius.

Tekstūra (Texture)



Tekstūra yra tiesiog laisvo dydžio 2D paveiksliukas, kuris uždedamas į 3D objektą, kad simuliuotų jo paviršių. Pavyzdžiui, mūsų 3D kubą sudaro 8 viršūnės. Iki tekstūros uždėjimo jis atrodo kaip paprasta dėžutė. Tačiau kai uždėsime tekstūrą, dėžutė bus nudažyta.

Šeideris (Shader)
Šiandien egzistuoja dvi šeiderių rūšys: viršūniniai ir pikseliniai. Viršūninės programos – šeideriai gali keisti arba transformuoti 3D objektus. Pikselinės programos – šeideriai leidžia keisti pikselių spalvas. Įsivaizduokite šviesos šaltinį 3D scenoje, kuris priverčia apšviečiamus objektus švytėti ryškiau ir tuo pačiu metu sukuria šešėlį kitiems objektams. Visa tai realizuojama keičiant pikselių spalvinę informaciją.



Pikselinės programos – šeideriai leidžia vaizdo plokštei sukurti įspūdingus efektus, pavyzdžiui, kad ir šį vandenį žaidime „Elder Scrolls: Oblivion".

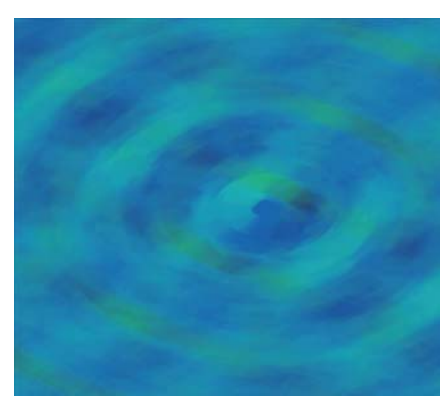
Pikseliniai šeideriai naudojami sudėtingiems efektams jūsų pamėgtuose žaidimuose sukurti. Pavyzdžiui, šeiderio kodas gali priversti ryškiai švytėti pikselius, supančius 3D kardą. Dar vienas šeideris gali apdoroti visas sudėtingo 3D objekto viršūnes ir simuliuoti sprogimą. Žaidimų kūrėjai vis dažniau naudojasi sudėtingomis programomis — šeideriais realistiškai grafikai sukurti. Praktiškai bet kuris šiuolaikiškas žaidimas su turtinga grafika naudoja šeiderius.

Pasirodžius naujai taikomojo programavimo sąsajai (API, „Application Programming Interface“) „Microsoft DirectX 10“, pasaulio šviesą išvys trečioji šeiderių rūšis — geometriniai šeideriai. Juos pasitelkus bus galima laužyti objektus, modifikuoti ir net naikinti juos, priklausomai nuo reikalaujamo rezultato. Trečiąją šeiderių rūšį bus galima programuoti lygiai taip pat, kaip įmanoma ir pirmąsias dvi, tačiau jos vaidmuo jau bus kitoks.

UŽPILDYMO GREITIS (FILL RATE)

Labai dažnai dėžutėje su vaizdo plokšte galima rasti užpildymo greičio reikšmę. Iš esmės šis dydis nurodo, kokiu greičiu procesorius gali kurti pikselius. Senesnėse vaizdo plokštėse būdavo galima aptikti trikampių užpildymo greitį („triangle fill rate“). Šiandien išskiriami du užpildymo greičiai: pikselinis („pixel fill rate“) ir tekstūrinis („texture fill rate“). Kaip jau buvo minėta, pikselinis atitinka pikselių kūrimo greitį. Jis apskaičiuojamas padauginus rastrinių operacijų skaičių (ROP) iš taktinio dažnio.

Tekstūrinį užpildymo greitį ATi ir „nVidia“ skaičiuoja skirtingai. „nVidia“ mano, kad greitis gaunamas padauginus pikselinių konvejerių skaičių iš taktinio dažnio. O ATi daugina tekstūrinių blokų skaičių iš taktinio dažnio. Iš esmės abu būdai yra korektiški, kadangi „nVidia“ naudoja po vieną tekstūrinį bloką pikselinių šeiderių blokui (t.y. po vieną pikseliniam konvejeriui).



Įvertinus šiuos apibrėžimus siūlytume judėti toliau ir aptarti svarbiausias grafinio procesoriaus funkcijas — ką jos daro bei kodėl yra tokios reikšmingos.

GRAFINIO PROCESORIAUS ARCHITEKTŪRA: FUNKCIJOS

3D grafikos tikroviškumas labai priklauso nuo vaizdo plokštės našumo. Kuo daugiau pikselinių šeiderių blokų turi procesorius ir kuo aukštesnis dažnis, tuo daugiau efektų galima pridėti 3D scenai, siekiant pagerinti jos vizualinį suvokimą.

Grafinis procesorius turi daug įvairių funkcinių blokų. Pagal kai kurių komponenčių skaičių galima įvertinti jo galingumą. Trumpai apžvelkime svarbiausius funkcinius blokus.

Viršūniniai procesoriai (viršūninių šeiderių blokai)
Kaip ir pikselinių šeiderių blokai, viršūniniai procesoriai atlieka programų – šeiderių kodą, skirtą viršūnėms. Kadangi didelis viršūnių biudžetas leidžia kurti sudėtingesnius 3D objektus, viršūninių procesorių našumas labai svarbus 3D scenose su sudėtingais objektais arba dideliu jų skaičiumi. Kita vertus, viršūninių šeiderių blokai ne tiek akivaizdžiai daro įtakos našumui, kiek tai atlieka pikseliniai procesoriai.

Pikseliniai procesoriai (pikselinių šeiderių blokai)
Pikselinis procesorius — grafinio lusto komponentė, skirta pikselinių programų – šeiderių apdorojimui. Šie procesoriai atlieka skaičiavimus, susijusius tik su pikseliais. Kadangi pikseliai laiko informaciją apie spalvas, pikseliniai šeideriai leidžia pasiekti įspūdingų grafinių efektų. Pavyzdžiui, beveik visi jūsų matyti vandens efektai žaidimuose kuriami pikselinių šeiderių dėka. Paprastai pikselinių procesorių skaičius naudojamas vaizdo plokščių pikseliniam našumui palyginti. Jeigu viena plokštė turi 8 pikselinių šeiderių blokus, o kita 16, tai logiška būtų spėti, kad pastaroji greičiau apdoros sudėtingas pikselines programas. Taip pat reikia įvertinti ir taktinį dažnį, nors šiandien pikselinių procesorių skaičiaus didinimas yra efektyvesnis pagal energijos suvartojimą.

Unifikuoti šeideriai
Unifikuoti (bendri) šeideriai dar neatėjo į PC pasaulį, tačiau būsimasis „DirectX 10“ standartas kaip tik paremtas šia architektūra, t.y. viršūninių, geometrinių bei pikselinių programų kodo struktūra bus vieninga, nors šeideriai atliks skirtingą darbą. Naują specifikaciją „gyvai“ galima matyti „Xbox 360“ konsolėje, kuriai specialų grafinį procesorių sukūrė ATi. Bus labai įdomu pamatyti naujo „DirectX 10“ potencialą.

Tekstūrų uždėjimo blokai (Texture Mapping Unit, TMU)
Tekstūras reikia atrinkti ir nufiltruoti. Šį darbą atlieka tekstūrų uždėjimo blokai, kurie veikia kartu su pikselinių ir viršūninių šeiderių blokais. TMU pritaiko pikseliams tekstūrines operacijas. Tekstūrinių blokų skaičius grafiniame procesoriuje dažnai naudojamas vaizdo plokščių tekstūriniam našumui palyginti. Akivaizdu, kad vaizdo plokštė su didesniu TMU skaičiumi teikia didesnį tekstūrinį našumą.

Rastrinių operacijų blokai (Raster Operator Unit, ROP)
Rastrinių operacijų procesoriai atsako už pikselinių duomenų įrašymą į atmintį. Greitis, kuriuo atliekama ši operacija, vadinamas užpildymo greičiu („fill rate“). Ankščiau ROP skaičius bei užpildymo greitis buvo svarbios vaizdo plokščių charakteristikos. Šiandien ROP darbas vis dar laikomas svarbiu, tačiau ne jis vienas lemia vaizdo plokštės našumą. Todėl dabar ROP retai naudojamas vaizdo plokštės greičiui įvertinti.

Konvejeriai
Konvejeriai naudojami vaizdo plokščių architektūrai aprašyti ir akivaizdžiai parodo grafinio procesoriaus našumą. ATi, kuri „X1000“ vaizdo plokščių serija perėjo į modulinę struktūrą, kas leido pasiekti našumo prieaugio per vidinę optimizaciją. Kai kurie procesoriaus blokai naudojami dažniau nei kiti, ir todėl, siekiant padidinti grafinio procesoriaus našumą, ATi pasistengė surasti kompromisą tarp reikalingų blokų skaičių bei kristalo ploto (jo negalima smarkiai didinti). Šioje architektūroje terminas „pikselinis konvejeris“ jau prarado savo reikšmę, kadangi pikseliniai procesoriai jau nėra pajungti prie savo TMU blokų. Pavyzdžiui, „ATi Radeon X1600“ plokštės grafinis procesorius turi 12 pikselinių šeiderių blokų ir vos 4 tekstūrų uždėjimo blokus. Todėl negalima sakyti, kad šis procesorius turi 12 pikselinių konvejerių, kaip ir negalima sakyti, kad jų viso labo yra 4.

Įvertinant aukščiau pasakytus dalykus, galima pastebėti, kad pikselinių konvejerių skaičių grafiniame procesoriuje dažnai naudoja vaizdo plokštėms palyginti (išskyrus ATi X1x00 seriją). Jeigu lygintume vaizdo plokštes su 24 ir 16 konvejerių, akivaizdu, kad 24 turinti plokštė bus greitesnė.

„Nvidia GeForce 7900 GTX“ ir GT turi po 24 pikselinius konvejerius, kai tuo tarpu silpniausios iš 7-osios kartos plokštė, 7300 ir 7100 GS turi tik 4.



Konvejerio negalima laikyti griežtu techniniu terminu. Grafiniame procesoriuje naudojami skirtingi konvejeriai, kurie atlieka skirtingas funkcijas. Istoriškai konvejeris — pikselinis procesorius, prijungtas prie savo tekstūrų uždėjimo bloko (TMU). Pavyzdžiui, vaizdo plokštė „Radeon 9700“ naudoja 8 pikselinius procesorius, kiekvienas kurių yra pajungtas prie savo TMU, todėl laikoma, kad plokštė turi 8 konvejerius.

Tačiau šiuolaikinius procesorius aprašyti konvejerių skaičiumi yra sudėtinga. Palyginus su ankstesniais dizainais, nauji procesoriai naudoja modulinę fragmentuotą struktūrą. Išradingumu šioje srityje pasižymėjo

GRAFINIO PROCESORIAUS ARCHITEKTŪRA: TECHNOLOGIJA

Technologinis procesas
Šis terminas nusako vieno lusto elemento (tranzistoriaus) dydį bei gamybos proceso tikslumą. Technologinio proceso tobulinimas leidžia gauti mažesnių matmenų elementus. Mažesnio dydžio tranzistoriams reikia mažesnės įtampos. Įtampos mažinimas savo ruožtu sumažina šiluminę varžą bei išskiriamos šilumos kiekį. Technologinio proceso tobulinimas leidžia sutrumpinti atstumą tarp lusto funkcinių blokelių bei laiką duomenų perdavimui. Visa tai leidžia pasiekti aukštesnių taktinių dažnių.

Technologinio proceso žymėjimui naudojami tiek mikrometrai (μm), tiek ir nanometrai (nm). 1 nm lygus 0,001 μm, todėl 0,09-μm ir 90–nm technologiniai procesai yra tas pats. Tad jeigu lygintume vaizdo plokštes su 0,18 μm bei 0,09 μm lustais, akivaizdu, kad plokštė su pastaruoju leis pasiekti aukštesnių dažnių.

Taktinis grafinio procesoriaus dažnis
Taktinis grafinio procesoriaus dažnis yra matuojamas megahercais (MHz), t.y. milijonais taktų per sekundę.

Taktinis dažnis tiesiogiai veikia grafinio procesoriaus našumą. Kuo jis didesnis, tuo daugiau darbo galima atlikti per vieną sekundę. Pirmam pavyzdžiui imkime „nVidia GeForce 6600“ ir „6600 GT“ vaizdo plokštes: grafinis 6600 GT procesorius veikia 500 MHz dažniu, o įprastos 6600 — 400 MHz. Kadangi techniškai procesoriai yra identiški, 20% taktinio dažnio prieaugis 6600 GT atveju leidžia padidinti našumą.

Tačiau taktinis dažnis — toli gražu dar ne viskas. Reikia įvertinti, kad našumui ženklios įtakos daro architektūra. Antram pavyzdžiui imkime „GeForce 6600 GT“ ir „GeForce 6800 GT“ vaizdo plokštes. 6600 GT grafinio procesoriaus dažnis sudaro 500 MHz, tačiau 6800 GT — vos 350 MHz. O dabar įvertinkime, kad 6800 GT naudoja 16 pikselinių konvejerių, o 6600 GT – tik 8. Todėl 6800 GT plokštė su 16 konvejerių, veikianti 350 MHz dažniu, duoda daugmaž tokį patį našumą kaip ir procesorius su 8 konvejeriais bei padidintu dažniu. Taigi taktinį dažnį visai galima naudoti našumui palyginti.

Vaizdo atminties dydis
Vaizdo plokštės atmintis stipriai veikia našumą. Tačiau skirtingų atminties parametrų įtaka yra skirtinga.

Vaizdo atminties dydis turbūt yra labiausiai pervertinamas vaizdo plokštės parametras. Nepatyrę vartotojai dažnai naudoja jį skirtingų plokščių palyginimui, tačiau tikrovėje šis rodiklis mažai veikia našumą, lyginant su tokiais parametrais, kaip atminties magistralės dažnis bei pralaidumas.

Vaizdo atminties dydis yra labiausiai pervertinamas parametras, vien tik pagal jį vaizdo plokščių tarpusavyje lyginti negalima.

Daugeliu atvejų plokštė su 128 MB vaizdo atminties veiks beveik taip pat, kaip veiks ir plokštė su 256 MB, ką jau kalbėti apie taip kai kur reklamuojamą 512 MB. Aišku, būna situacijų, kai didesnis atminties dydis padidina našumą, tačiau verta atsiminti, kad žaidimams ši taisyklė galioja labai retai, tik vieninteliu atveju — kai operuojama aukštos skiriamosios gebos tekstūromis. Paprastai žaidimų kūrėjai

prideda prie žaidimo kelis tekstūrų rinkinius. Ir kuo daugiau atminties turės vaizdo plokštė, tuo aukštesnės gebos tekstūras bus galima pakrauti. Tokios tekstūros teikia didesnį ryškumą bei detalizavimo laipsnį. Todėl logiška būtų imti plokštę su didesniu atminties dydžiu, jeigu visi kiti kriterijai sutampa.

Atminties magistralės pralaidumas
Atminties magistralės pralaidumas — vienas svarbiausių atminties našumo aspektų. Šiuolaikiškos magistralės turi nuo 64 iki 256 bitų pralaidumą, o kai kuriais atvejais net 512 bitų. Kuo didesnis pralaidumas, tuo daugiau informacijos magistralė gali perduoti per vieną taktą. O tai tiesiogiai veikia našumą. Pavyzdžiui, jeigu lygintume dvi magistrales su vienodais dažniais, tai teoriškai 128 bitų magistralė perduos dvigubai daugiau duomenų per vieną taktą už 64 bitų. O 256 bitų magistralė — dar dvigubai daugiau.

Magistralės pralaidumas yra nusakomas bitais arba baitais per sekundę (1 baitas = 8 bitams). Didesnis pralaidumas leidžia pasiekti didesnį atminties našumą.

Paimkime kitą pavyzdį. Vaizdo plokštė su 128 MB vaizdo atminties, tačiau su 256 bitų magistrale užtikrina daug didesnį atminties našumą nei 512 MB modelis su 64 bitų magistrale. Svarbu pažymėti, kad kai kurioms ATi X1x00 serijos vaizdo plokštėms gamintojai nurodo vidinės atminties magistralės specifikacijas, tačiau svarbiausia yra išorinė magistralė. Pavyzdžiui, X1600 plokštės vidinė žiedinė magistralė yra 256 bitų, o išorinė — tik 128 bitų. Ir tikrovėje atminties magistralė veikia 128 bitų našumu.

Atminties rūšys
Atmintį galima paskirstyti į dvi kategorijas: SDR (pavienis duomenų perdavimas) ir DDR (padvigubintas duomenų perdavimas), kuriam esant duomenys per taktą perduodami dvigubai greičiau. Šiandien SDR technologija laikoma pasenusia. Kadangi DDR atveju duomenys perduodami dvigubai greičiau nei SDR, svarbu atsiminti, kad vaizdo plokštės su DDR atmintimi paprastai nurodo padvigubintą dažnį, o ne fizinį. Pavyzdžiui, jeigu DDR atminties dažnis sudaro 1000 MHz, tai reiškia efektyvų dažnį, kuriuo privalo veikti įprasta SDR atmintis, kad pasiektų tokį patį pralaidumą. O iš tikrųjų fizinis dažnis sudaro 500 MHz.

DDR2 ir GDDR3/GDDR4 atmintis veikia pagal tokį patį principą, tai yra su padvigubintu duomenų perdavimu. Skirtumas tarp DDR, DDR2, GDDR3 ir GDDR4 atminčių slypi gamybos technologijoje ir kai kuriose detalėse. DDR2 gali veikti aukštesniais dažniais už DDR, o DDR3 — dar aukštesniais už DDR2.

Atminties magistralės dažnis
Atmintis, panašiai kaip ir procesoriai, veikia tam tikrais taktiniais dažniais, matuojamais MHz. Čia taktinių dažnių padidinimas tiesiogiai veikia atminties našumą. Ir atminties magistralės dažnis yra vienas iš parametrų, naudojamų vaizdo plokščių našumui lyginti. Pavyzdžiui, jeigu visos kitos charakteristikos (magistralės pralaidumas ir t.t.) bus vienodos, tai visai logiška būtų teigti, kad vaizdo plokštė su 700 MHz atmintimi veikia greičiau už 500 MHz.

Kita vertus, 700 MHz atmintis su 64 bitų magistrale veiks lėčiau už 400 MHz atmintį su 128 bitų magistrale. Nes 400 MHz atminties našumas su 128 bitų magistrale apytiksliai atitinka 800 MHz atminties su 64 bitų magistrale našumą. Taip pat verta atsiminti, kad grafinio procesoriaus ir atminties dažniai — visiškai skirtingi parametrai.

Vaizdo plokštės sąsaja
Visi tarp vaizdo plokštės ir procesoriaus perduodami duomenys praeina per sąsają. Šiandien vaizdo plokštėse naudojamos trys sąsajų rūšys: PCI, AGP ir „PCI Express“. Jos skiriasi pralaidumo geba ir kitomis charakteristikomis. Aišku, kad kuo didesnė pralaidumo geba, tuo didesnis ir apsikeitimo greitis.


PCI Express jungtis

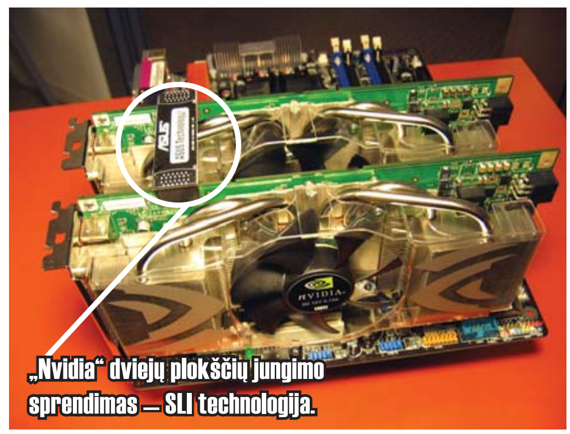
Naujausia ir greičiausia magistralė — „PCI Express“. Naujos grafinės plokštės paprastai naudoja „PCI Express x16“ sąsają, suderinančią 16 „PCI Express“ linijų, kurių maksimalus pralaidumas sudaro 4 Gb/s (viena kryptimi). Tai dvigubai daugiau už AGP 8x pralaidumą. Tačiau paprastai AGP 8x greičio pakanka; mes kol kas nesame susidūrę su situacija, kada „PCI Express“ leistų pasiekti didesnį našumą už AGP 8x (jeigu kiti aparatiniai parametrai vienodi). Pavyzdžiui, „GeForce 6800 Ultra“ versija su AGP, palyginus su tos pačios plokštės „PCI Express“ versija, veikia identiškai.

Tačiau vis dėl to šiandien geriausia pirkti plokštę su „PCI Express“ sąsaja, ji atsilaikys rinkoje dar kelis metus. Aukščiausiu našumu pasižyminčios plokštės jau nebegaminamos su AGP 8x magistrale. Be to, „PCI Express“ sprendimai yra pigesni.

Kelių vaizdo plokščių sprendimai
Idėja naudoti kelias vaizdo plokštes grafiniam našumui padidinti nėra nauja. Ankstyvosiomis 3D grafikos dienomis kompanija „3dfx“ pristatė rinkai dvi paraleliai veikiančias vaizdo plokštes. Tačiau šiai kompanijai žlugus, bendro kelių vaizdo plokščių darbo technologija buvo sėkmingai užmiršta. Ir štai tik prieš kelis metus technologija vėl grižo į rinką kartu su „nVidia SLI“ bei „ATi Crossfire“ sprendimais.

Bendras kelių vaizdo plokščių panaudojimas garantuoja pakankamą našumą, kad žaidime būtų galima naudoti aukščiausiais kokybės nustatymus aukštoje rezoliucijoje. Tačiau pasirinkti vieną arba kitą sprendimą nėra taip paprasta.

Pradėkime nuo to, kad sprendimai kelių vaizdo plokščių pagrindu reikalauja daug energijos, todėl maitinimo šaltinis privalo buti pakankamai galingas. Visą šią šilumą nuo vaizdo plokštės reikės nuvedinėti, todėl būtina atkreipti dėmesį į PC korpusą bei jo aušinimą siekiant išvengti perkaitimo.

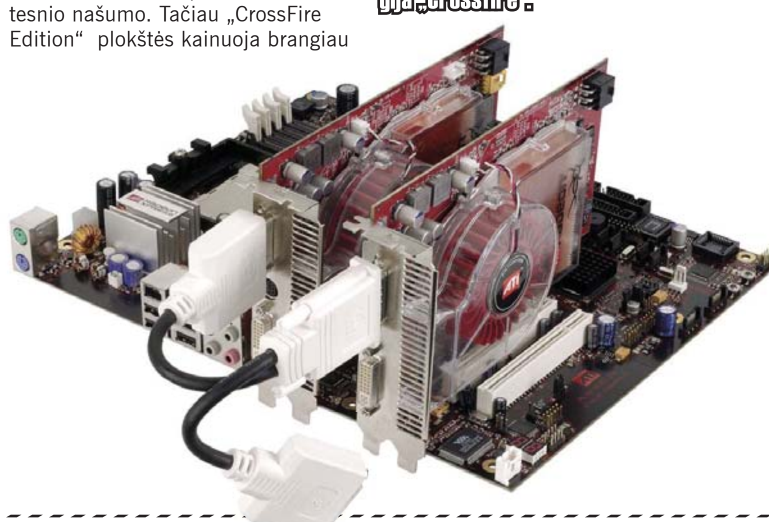

„Nvidia“ dviejų plokščių jungimo sprendimas – SLI technologija.

Be to, reikia atsiminti, kad „SLI“/„CrossFire“ reikalauja atitinkamos „motininės“ plokštės (skirtos arba vienai, arba kitai technologijai), kuri paprastai yra brangesnė, palyginus su standartiniais modeliais. „nVidia SLI“ konfigūracija veiks tik su tam tikromis „nForce4“ plokštėmis, o „ATi CrossFire“ plokštės – tik su „motininėmis“ plokštėmis su „CrossFire“ lustu arba su kai kuriais „Intel“ modeliais. Situaciją apsunkina ir tai, kad kai kurios „CrossFire“ konfigūracijos reikalauja, kad viena iš plokščių butų speciali: „CrossFire Edition“, leidžianti pasiekti aukštesnio našumo. Tačiau „CrossFire Edition“ plokštės kainuoja brangiau už įprastus modelius. Jeigu neturite tokios plokštės, „CrossFire“ režimą galima įjungti programiškai „Radeon X1300“, X1600 ir X1800 GTO vaizdo plokštėse.

Taip pat būtina įvertinti ir kitus faktorius. Nors dvi bendrai veikiančios vaizdo plokštės ir leidžia padidinti našumą, tai toli gražu nėra dvigubas padidėjimas. Tačiau pinigų sumokėsite lygiai dvigubai daugiau. O našumo prieaugis dažniausiai sudaro 20 – 60%. Kai kuriais atvejais dėl papildomų skaičiavimo išteklių suderinimui prieaugio nėra apskritai. Dėl šios priežasties kelių plokščių konfigūracijos vargu ar pasiteisina su pigiais modeliais, kadangi brangesnė vaizdo plokštė paprastai visada lenkia kelias pigesnes. Taigi daugeliui vartotojų imti „SLI“/„CrossFire“ sprendimą neturi prasmės. Tačiau jeigu žaidime norite įjungti visas kokybės pagerinimo nuostatas arba žaisti ekstremalioje rezoliucijoje, pavyzdžiui, 2560x1600, tai be dviejų arba net keturių suporuotų vaizdo plokščių neapsieisite. Tokiu atveju dar labai svarbus yra pagrindinio kompiuterio procesoriaus našumas, nes esant silpnesniam procesoriui, galingi vaizdo plokščių rinkiniai tiesiog „atsiremia“ į CPU ribas ir didesnio našumo nebeparodo.

Kitame PC Klubo numeryje papasakosime apie vizualines vaizdo plokščių ypatybes ir baigsime „vadovėlį pradedantiesiems“.

ATI dviejų plokščių jungimo technologija „Crossfire“.



TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

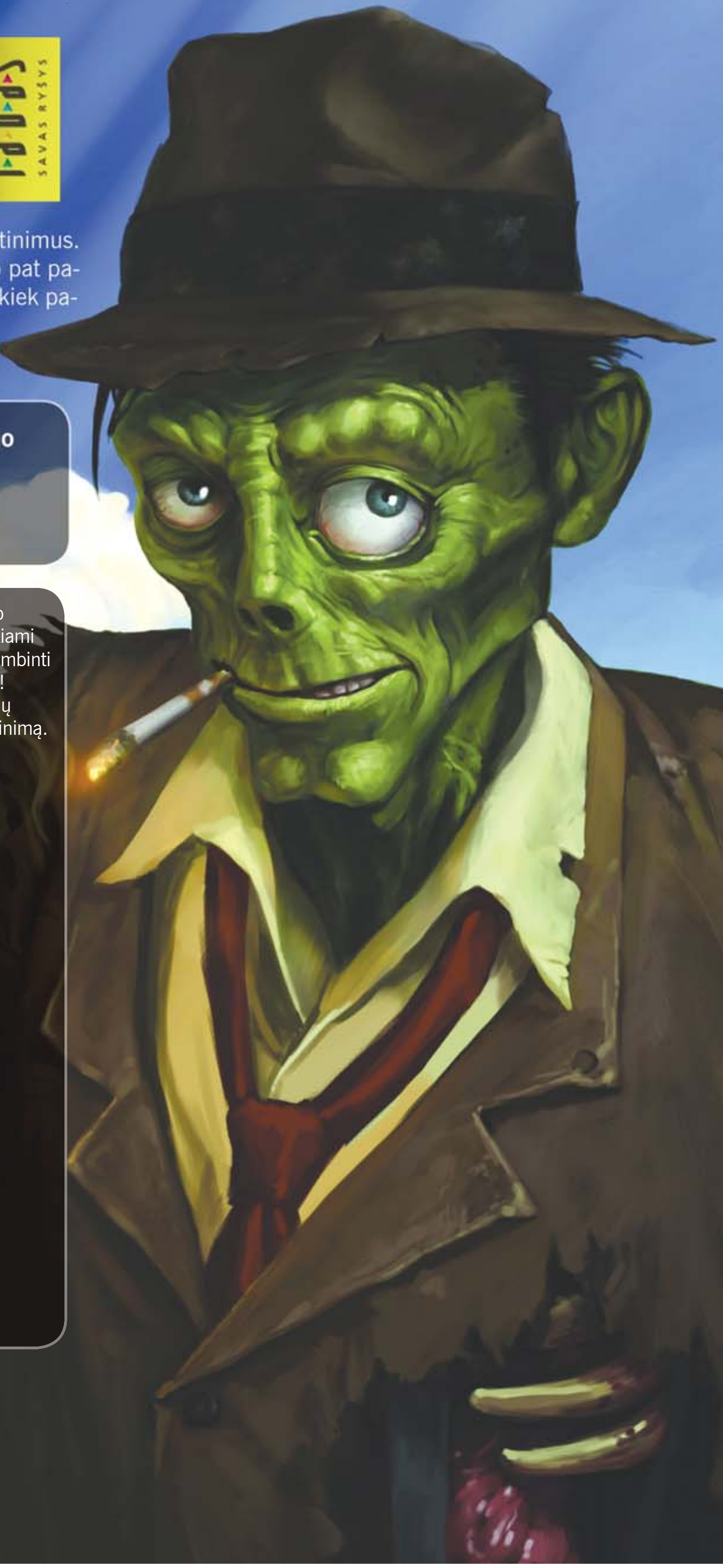
Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei!

TELE2 MOBILE PILDYK · ezys · mažylis TELE2 MOBILE · OMNITEL EXTRA · labas SAVAS RYŠYS

Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas". Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas. SMS kaina 1 litas.



Tęsiame sąrašiuką. Pateikiame naujus, nuo praėjusio numerio gautus balsus, o taip pat, kur balsų jau yra buvę, bendrą jų vidurkį. Priziukas atitenka Rytiz (burtai traukiami atsitiktinai, nepriklausomai nuo atsiųsto žinučių kiekio). Nugalėtojo prašome paskambinti į redakciją (nepamirškite pasakyti niko ir papildymo tipo). Laukiame daugiau balsų! Pastabos: dedame tik išleistų PC žaidimų įvertinimus. Būsimų ar konsolėms išėjusių žaidimų nedėsime, taip pat nurodykite pilną žaidimo pavadinimą ar aiškų sutrumpinimą.

Žaidimas	Balsas	Bendras balas
Half-Life 2	10 suris	10
GTA: San Andreas	10 -=[audriux]=-	10
10 Gatasas		
9,9 virussas		
	9,9 ins	
World of Warcraft	10 ChickenChaser	9,9
	10 sicilietis	
	9,7 n-14	
Gothic 2	10 Gruzins Romka	9,9
Prey	10 -=[audriux]=-	9,6
	9,3 sNAIPERIs	
Runescape	10 Priest It	9,3
	10 lukast	
	10 stogas4	
	6,0 zenka	
	1,8 black	
Diablo 2	10 Psycho_.	
Silkroad Online	10 TeraX	
FIFA 06	10 Rytiz	8,8
Total Overdose	9,8 dewon	
Stronghold Crusader	9,4 Lauris	9,7
Red Alert 2	9,2 Psycho_.	
Devil May Cry 3: Special Edition	9,1 sNAIPERIs	
Brothers in Arms: Earned in Blood	8,6 black	

TESTAS

„Logitech G25" vairas

Vairavimo simuliatorių fanams „Logitech" paruošė išties rimtą siurprizą. Naujas kompanijos produktas — vairas G25 tiesiog nušluoja visus kitus vairus, lengvai nustumia nuo sosto iki šiol ten tupėjusį MOMO ir tampa būtinu atributu visiems žaidėjams, norintiems patirti kuo tikroviškesnį vairavimą. Priežastys kelios: metalas, oda, šešių pavarų perjungimo svirtelė, 900 laipsnių apsisukimas, sankaba.





O dabar plačiau apie išskirtines šio vairo savybes. Pirmiausia G25 pagamintas iš metalo ir aptrauktas oda. Pedalai, kurių yra trys – akseleratoriaus, stabdžių ir sankabos (!), taip pat pagaminti iš metalo ir yra labai tvirti. Metalinis vairas bei pavarų svirtelė aptrauktos tikra oda, tad vairuoti ir perjunginėti pavaras vien jau dėl to yra tikras malonumas. Kalbant apie medžiagas, kiek abejotinai atrodo tik vairo bei pavarų svirties (ji yra visiškai atskirta nuo vairo) tvirtinimas prie stalo — plastmasinės tvirtinimo detalės nesuteikia visiško pasitikėjimo, ir intensyviai vairuojant kiek baisu, kad neišlaikys apkrovų: per laisvai pritvirtinus vairą jis šiek tiek slydinės, o per stipriai prisuktos svirtelės, rodos, gali sulūžti. Na, bet čia toks priimtinas trūkumas.

O vairuoti teks labai intensyviai dėl vienos ypatingos priežasties — 900 laipsnių vairo apsisukimo kampas, kas visiškai atitinka tikrų automobilių pilną vairo apsisukimą. Vairuojantys automobilius iškart supras, koks reikalas, o nevairuojantiems galima pasakyti tiek, kad, norėdami įveikti posūkius, aplenkti priešininkus ir manevruoti trasoje, turėsite įdėti daug daugiau pastangų ir nuolat intensyviai persukioti vairą. Juk kalbame ne apie ramų pasivažinėjimą po gatves, o lakstymą didžiuliais greičiais auto simuliatoriuose ar lengvesnio pobūdžio lenktynėse. Vairo apsisukimo kampą galima nustatyti per valdymo skydelį, jį galima sumažinti iki standartinio, tačiau tuomet dings didelė dalis malonumo. Vienintelis dalykas, kuris man užkliuvo dėl šio pilno 900 laipsnių sukinėjimo yra tas, kad taip vairuojant tampa nebepatogu perjunginėti pavaras su po vairu esančiomis mentelėmis (kurios G25 modelyje taip pat šaltai metalinės), ką aš labai mėgstu, nes rankos persukinėjant vairą dažnai atsiduria tokioje padėtyje, kai menteles pasiekti labai sunku. Taigi reikia naudotis pavarų svirtele.



900 laipsnių vairo apsisukimas, šešių pavarų svirtelė, sankaba, metalas, oda.

Pavarų svirtelė — dar vienas unikalus šio vairo elementas. Jau minėjau, kad ji visiškai atskirta nuo vairo, ir tvirtinama prie stalo atskirai (vėlgi kažkam gali pasirodyti nepatogu montuoti papildomai daugiau elementų ir aukoti vietą ant stalo, tačiau auto žaidimų mėgėjams tai neturėtų būti svarbu). Svirtelė gali veikti dviem režimais. Įprastu nuosekliu svirtelę stumtelėjus į priekį jungiama aukštesnė pavara, o žemyn — žemesnė. Pilnu šešių bėgių režimu (perjungiamas su specialiu jungikliu svirtelę šiek tiek spustelėjus žemyn) svirtelė veikia taip pat, kaip ir tikruose automobiliuose, kas vėlgi vairuojantiems bus labai įprasta ir tuo pačiu malonu, o nevairuojantiems teks iš peties pasimokyti, kad priprastų. Tiesa, vienintelis žaidimas, kuriame pavyko pabandyti šį pilną bėgių perjunginėjimą, buvo GTR 2. Visai smagu būtų išvysti tokias galimybes ir labiau arkadinio tipo lenktynėse — juk kiekvienas toks elementas didina tikroviškumą ir verčia labiau įsijausti į žaidimą. ☒



PC KLUBAS | Verdiktas

IŠVADA Nauja vairų karta ir smarkiai iškelta kokybės kartelė. Būtinas dalykas auto simuliatorių mėgėjams ir labai pravartus tiems, kurie norėtų aštresnių pojūčių ir nepabijotų daugiau dirbti lengvesnėse arkadinėse lenktynėse.

GALUTINIS 9,5

ŽAIDIMAI

Su „Logitech G25" pavyko pertestuoti tris labai skirtingus lenktynių žaidimus: „Need For Speed: Most Wanted", „TOCA Race Driver 3" ir GTR 2. Trumpai įspūdžiai apie kiekvieną.

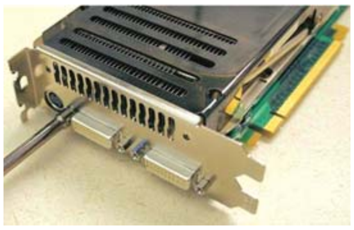


„Need For Speed: Most Wanted". Nors šį žaidimą žaisti su vairu jau teko anksčiau, prisėdus prie G25 visko teko mokytis iš naujo. Netgi karjerą pradėjau iš pradžių, kad galėčiau važinėtis su silpnesniu ir paprasčiau valdomu automobiliu, o ne su kokiu nors jautriu galingu „Porsche" ar BMW. 900 laipsnių vairo sukinėjimas, lakstant tokiais beprotiškais greičiais, reikalauja didelių pastangų, ir kiekvienas manevras tampa daug sudėtingesnis. Tačiau jausmas išties nepakartojamas.

„TOCA Race Driver 3". Labai patogus žaidimas vairui testuoti, mat čia kiekvienos varžybos yra labai skirtingos, tad galima įvertinti, kaip vairas elgiasi jų metu. Vėlgi žaidimas automatiškai tampa sunkesnis, nesvarbu, ar dalyvautum sportinių automobilių lenktynėse, ar atvirų ratų bolidų varžybose, ar ralyje. Šiaip kuo sudėtingesnis yra pats važiavimas, tarkim, lengvomis ir labai manevringomis „For" formulėmis, jis dar labiau intensyvėja ir tuo pat metu yra geriau juntamas su G25 vairu. Ypač patiko ralio lenktynės naudojant šį vairą. Rezultatai, aišku, ne tokie geri kaip įprasta, tačiau patyrimai kur kas vertingesni nei galutinis rezultatas.



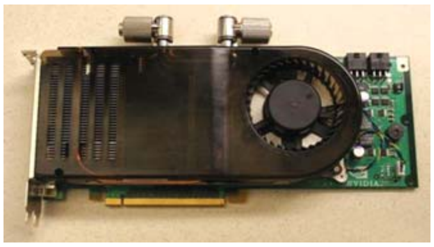
„GTR 2". Šios serijos fanams ar kitų rimtesnių simuliatorių mėgėjams (gaila, nepavyko pabandyti vairo su „Live For Speed") ypatingai rekomenduočiau šį naują vairą. Tai vienintelis žaidimas, visiškai išnaudojantis vairo, pedalų ir pavarų svirties galimybes. Tiesa, nepatogus dalykas kalbant apie pavaras buvo tas, kad laisva pavara neįsijungia taip, kaip tikruose automobiliuose — pastačius svirtelę per vidurį. Čia jai reikia priskirti atskirą mygtuką. Na, bet su tuo susigyventi galima. O šiaip, norint su G25 vairu įvaldyti šį žaidimą, reikia labai daug pastangų ir kantrybės. Per testavimo laiką taip ir nepasiryžau išvažiuoti į varžybas, visą laiką praleidau treniruočių režime bandydamas tiksliau ir švariau įveikti posūkius. Na, bet tam simuliatoriai ir skirti, ar ne?



AŠTUNTOJI „NVIDIA“ VAIZDO PLOKŠČIŲ KARTA

Po ilgai sklandžiusių gandų pagaliau paaiškėjo oficiali informacija apie naujus G80 branduolio procesorius naudosiančias vaizdo plokštes. Jos visiškai palaikys busimas „DirectX 10“ instrukcijas bei „Shader Model 4.0“, taps aštuntąja „GeForce“ serijos karta.

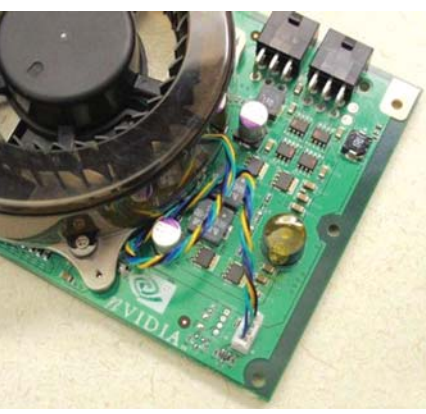
Naujosios serijos „flagmanas“ bus „GeForce 8800GTX“. Vaizdo procesorius šioje plokštėje dirbs 575 MHz dažniu, na, o 768 MB GDDR3 tipo vaizdo atminties darbuosis 900 MHz sparta. „GeForce 8800GTX“ galės pasigirti bendro 384 bitų pločio magistrale, siūlysiančia iki 86 GB/s pralaidumą. „GeForce 8800GTX“ plokštės turės 128 unifikuotus šeiderius („unified shaders“), dirbsiančius 1350 MHz dažniu. Teorinis tekstūrų užpildymo greitis siekia apie 38,4 milijonų taškų per sekundę.



„GeForce 8800GTS“ bus kiek silpnesnis modelis. Šiose vaizdo plokštėse G80 procesorius dirbs kuklesniu 500 MHz dažniu. Kiek skirsis ir vaizdo atminties konfigūracija — jos bus 640 MB GDDR3, dirbsiančios 900 MHz dažniu. Bendra atminties magistralė bus 320 bitų pločio, jos pralaidumas sieks iki 64 GB per sekundę.

Ir „GeForce 8800GTX“, ir „GeForce 8800GTS“ palaikys HDCP bei turės dvi DVI jungtis, VIVO, HDTV išvestį. Ant abiejų vaizdo plokščių bus montuojami gretimą lizdą uždengsiančios masyvios aušinimo sistemos.

Žinoma informacija ir apie HDR („High Dynamic Range Lightning“) apdorojimą. G80 turės iki 128 bitų apdorojimą, kas yra dvigubai daugiau už dabartinės kartos „GeForce“ ir ATI plokščių galimybes. Kalbant paprastai, HDR apšvietimas atrodys dar įspūdingiau bei realistiškiau. Be abejonės, G80 palaikys HDR+AA („Anti Aliasing“, vaizdo glotinimas). Taip pat G80 galės glotninti vaizdą net iki 16 kartų. Kitaip tariant, G80 palaikys net 16xAA. Dabartinės „GeForce“ maksimaliai palaiko 8xAA, o „Radeon“ — 6xAA.



Dar daugiau, naujos kartos plokštės atliks ir fizikos skaičiavimus. Apdoroti fizikos efektus „nVIDIA“ pavedė G80 vaizdo plokštės šeideriams. Šią naująją technologiją nVIDIA pavadino „Quantum Effects Technology“ vardu. Šis žingsnis — ne tik atsakas į „ATI Boundless Gaming“ technologiją (kuriai ATI pasirinko vieną vaizdo plokštę grafikos apdorojimui ir dar vieną fizikos efektams apdoroti), o ypač į AGEIA's PhysX procesorių.

Teigiama, jog viena vienintelė „GeForce 8800GTX/GTS“ bus pakankamai galinga susidoroti su fizikos efektais ir mums visai neprireiks SLI sistemos.

„GeForce 8800GTX“ ir „GeForce 8800GTS“ turi pasirodyti jau šį lapkritį.



„MSI“ VIDEO IR AUDIO GROTUVAI

Mes visi puikiai pažįstame kompaniją MSI, kiekvienas, naudojantis kompiuterius, yra bent girdėjęs šias tris raides. Tačiau kompanija nori, kad apie ją išgirstų ne tik PC vartotojai. Turime du puikius prietaisus — DVB-TV ir MP3 grotuvus. Būtent su šiais produktais kompanija MSI ir žada išplaukti į platesnius vandenis.

Labai įdomus D310 prietaisas. Tai pirmasis pasaulyje kišeninis DVB-T TV modelis. 4,2 colio įstrižainės TFT LCD ekranas ir plonas korpusas, prie kurio yra pridėti specialus stendas ir antena, televizija leidžia mėgautis bet kur ir bet kada. Infraraudonųjų spindulių nuotolinio valdymo pultelis palengvina DVB-T VHF/UHF bangų paiešką, o AV jungtis leidžia prijungi didesnį ekraną arba garsiakalbius. Kas dar gali slėptis šiame mažame korpuse? Kad ir kai būtų keista, mes suradome SD ir MMC atminties kortelių lizdą, įkraunamą ličio bateriją, kuri DTV leidžia džiaugtis net iki 3 val., įrašytu videovaizdu — 4 val., o garsu (dainos, balso pranešimai ir pan.) — net 5 val. Ir jis yra vos 1,56 cm pločio! Sveria tik 180 g! Kaip tai įmanoma tokiam daugiafunkciniam daikčiukui? Atsakymo ieškoti turbūt neverta — MSI žino, kaip gaminti kokybiškus ir mums patinkančius daikčiukus... Bumbi, jog šis gražuolis nieko neparodys? Faktas — šio MSI D310 vartotojai gali džiaugtis net iki 300 tarptautinių DVB kanalų (skleidžiamų oru) teikiamu vaizdu, jau nekalbant apie tai, ką Tau dovanoja Lietuvos televizijų stotys.



Kur kas įprastesnis ir „žemiškesnis“ produktas — MP3 grotuvas. Tie, kas domisi kokybiškais MP3 grotuvais, jau turbūt pastebėjo ankstesnį MSI produktą, pavadinimu MSI P610. P640 modelis yra kur kas galingesnis ir „kietesnis“. 1,8 colių įstrižainės TFT LCD ekranas leidžia mėgautis tiek nuotraukomis, tiek vaizdo įrašais, kurie sutelpa net į 8 GB talpos MP3 grotuvo vidinę atmintį. MP3, WMA, WMA+ DRM formatų muzika, M-JPEG formato filmai ir JPEG formato nuotraukos – visi šie failai yra laukiami MSI P610 grotuvo. Ir jis su jais elgsis labai švelniai, nes laiko tam per akis – įkraunama ličio jonų baterija tarnauja net iki 14 valandų. Be to, 15 radijo stočių FM grotuvas su įrašinėjimo galimybe taip pat prideda ekstra balų, jau nekalbant apie SRS (WOW) garso efektus ar MP3 „Direct Encoding“ funkciją. Viskas labai paprasta – pasinaudok USB jungtimi ir visa kita už tave padarys MSI.



„ACME“ NEŠIOJAMŲ KOMPIUTERIŲ KREPŠIAI

„Acme „pradėjo gaminti krepšius ir kuprines nešiojamiems kompiuteriams. Iš pirmo žvilgsnio šios kuprinės tėra kuprinės, tačiau jos patikimiau apsaugos nešiojamąjį kompiuterį. Pagalvota ir apie vietas ausinėms, MP3 grotuvui, kompaktiniams diskams ir kitoms smulkmenoms. Kuprinė arba krepšys — nepamainomas kelionių pagalbininkas. Jis ne tik saugo savo turinį, tačiau ir išlaisvina tavo rankas, juk ant pečių nešiojamas daiktas leidžia elgtis visiškai nevaržomam. „Acme“ pristato begalę naujų krepšių ir kuprinių nešiojamiems kompiuteriams, fotoaparatams, diskams ir t.t. Mes pačiupome tik keletą iš jų, nes visų čia nesutalpintume. Keletas dalykų, kuriuos turėtum žinoti: „Acme“ krepšiai turi taip vadinamą „LifeTime Warranty“, todėl visų krepšių garantinis laiko tarpas yra neribotas. Be to, dauguma „Acme“ gaminių kainuoja 20–30% mažiau nei rinkoje esantys analogiški produktai.



Vaizdų peržiūros programos (2 dalis)

Mes tęsiame pažintį su populiariausioms vaizdų peržiūros programomis, pradėtą praeitame „PC Klubo numeryje“. Šiandien mūsų laukia:

- „ACDSee Pro 8.0.67“
- „nView 1.80“
- „ForceVision 3.3“
- „PictureView 1.0.1“



ACDSEE PRO 8.0.67

Kūrėjas: ACDSystems
Integracija: nėra

Tarp begalinės programinės įrangos įvairovės egzistuoja tikrai kultiniai produktai. Prie šios kategorijos yra priskiriama ir „ACDSee“. Štai jau ilgus metus dauguma mūsų skundžiasi aukštais šios programos sisteminiais reikalavimais, tačiau vis tiek ir toliau mėgaujasi nuotraukomis pasitelkę „Rusvąją akį“. „ACDSee“ seniai išaugo iš paprastos peržiūros programos vystyklų ir tapo galingu vaizdų peržiūros, sistematizavimo bei redagavimo įrankiu.

SISTEMINIAI REIKALAVIMAI

Programos pirmojo pakrovimo laikas labai didelis, net jei įjungtas išankstinis pakrovimas. Programa yra labai reikli operatyviajai atminčiai, ypač redagavimo režime. Kita vertus, „ACDSee“ turi patį greičiausią JPEG dekoderį tarp visų apžvelgiamų programų. To pasekmė — greitas bylų su daugeliu vaizdų atidarymas, nes programa labai greitai kuria miniatiūras. Pastarųjų įkėlimas į „cash'ą“ leidžia atidarinėti anksčiau aplankytas bylas be uždelsimo. Išjungus spalvų valdymo palaikymą, „Rusvoji akis“ leidžia greitai keisti stambių vaizdų mastelį bei juos judinti.

PERŽIŪROS ORGANIZACIJA

„ACDSee“ turi du vaizdų peržiūros režimus. Naršyklės režime matysite kelias miniatiūras programos darbinio lango viduje, taip pat katalogų medį, išankstinės peržiūros langą, EXIF informaciją ir vaizdų dėžutę. Be to, papildomai galite įjungti kalendorių, organaizerį, įrašymo dėžutę bei savų užduočių skydelį. Visi programos darbinio lango elementai gali savo ruožtu tapti nepriklausomais langais.

Galite tolygiai keisti miniatiūrų dydį, pasitelkę atskirą slankiklį, taip pat pasirinkti vaizdo mastelį išankstinės peržiūros lange. Užrašuose prie miniatiūrų leidžiama pridėti EXIF informaciją.

Vieno vaizdo peržiūros režime galite iškviesti koregavimo funkcijas, operuodami įrankių skydeliais. Vaizdų peržiūros valdymo organizavimas pilnaekraniu režimu tapo slaptu standartu, kurį stengiasi sekti ir kiti kūrėjai. Standartą sudaro kelios taisyklės:

– kairiojo pelytės klavišo išlaikymas arba navigacinių klavišų nuspaudimas leidžia atlikti vaizdo slankiojimą;
– „/“ klavišas nustato realų mastelį, kaimyninis klavišas „*“ – mastelį pagal ekrano kraštus;
– „tarpas“ leidžia pereiti prie kito vaizdo.

Spalvinių profilių palaikymas leidžia teisingai atvaizduoti visus vaizdus, nepriklausomai nuo naudojamo spalvų diapazono. Galimybė išjungti spalvinius profilius miniatiūrose bei išankstinės peržiūros etape leidžia žymiai pagreitinti vaizdų apdorojimo greitį.

SISTEMATIZAVIMO ĮRANKIAI

Klausimas dėl taisyklingo ir sumanaus vaizdų sistematizavimo kietajame diske tampa vis aktualesni, didėjant bylų kiekiui. „ACDSee“ analizuoja jūsų kietąjį diską ir įneša informaciją į savo duomenų bazę apie visus rastus vaizdus. Galite rinktis konkrečias bylas, kuriose atliksite informacijos analizę, o esant reikalui — ir pažymėti bylas, kurių nereikia analizuoti.

Pasitelkę duomenų bazę galite rūšiuoti vaizdus į albumus pagal temas, priskirti jiems savo žymas ir komentarus, kurti reitingus.

Galite atlikti vaizdų paiešką ne tik pagal bylų pavadinimus, bet ir pagal EXIF informacijos eilutes. Tai būna naudinga tuomet, kai jums, pavyzdžiui, prireikė visų nuotraukų, padarytų ISO400 jautrumu, kad išanalizuotumėte, kaip veikia skirtingi fotoaparatai šiomis sąlygomis.

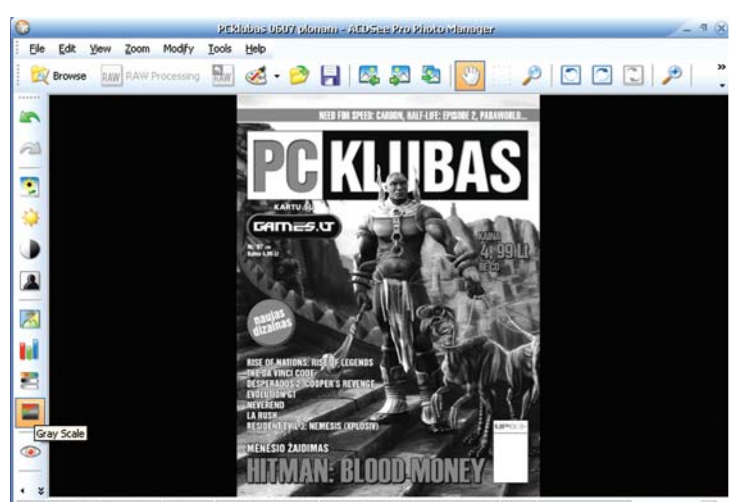
Greitosios paieškos funkcija, pasirodžiusi aštuntoje programos versijoje, priešingai — visiškai nereikalinga, nes neleidžia ieškoti pagal bylų pavadinimų sudedamąsias. Paieška baigiasi sėkmingai tik tuo atveju, jeigu užklausa sutampa su bylos pavadinimo pradžia. Pavyzdžiui, bylos, kurios pavadinimas yra „20060930 meile ir aistra“ paieška, atlikta pagal užklausą „aistra“, baigsis nesėkmingai.

REDAGAVIMO PRIEMONĖS

Nuotraukų koregavimu užsiima toli gražu ne kiekvienas, turintis skaitmeninį fotoaparatą, tačiau paklausa šiems įrankiams didėja kiekvieną dieną. Galimas dalykas, kad būtent paprastų, greitai suvokiamų vaizdų redagavimų įrankių įdiegimas programose ir bus ta priežastis, dėl kurios žmonės pradės patys tvarkyti savo padarytas nuotraukas, nesinaudodami fotolaboratorijų paslaugomis.

Aštuntoji „Rusvosios akies“ versija yra platinama kartu su visiškai perdirbtu nuotraukų redagavimo įrankių rinkiniu. Galite iškviesti įrankius pavieniui peržiūros režime, o galite iš karto pereiti į vaizdų redagavimo režimą.

Naujausioje „ACDSee“ versijoje atsirado galingas RAW failų konverteris, kurį sudaro pilnas įrankių, skirtų spalvų balanso bei ekspozicijos koregavimui, ryškumo reguliavimui bei triukšmų pašalinimui, rinkinys. JPEG bylų apdorojimo metu (dėl kai kurių principinių šių formatų skirtumų), nepaisant



panašios terminologijos, naudojami visiškai kiti algoritmai bei apdorojimo įrankiai.

Tradicinių formatų byloms galite reguliuoti ekspoziciją bei spalvų balansą ne tik kreivėmis bei pakopomis (kaip „Photoshop'e"), bet ir įjungti automatinį parametrų nustatymą.

Raudonos akys — miniatiūrinių fotoaparatų blyksnio lempų ryškė. „ACDSee" turi gana primityvų šio nemalonaus efekto pašalinimo įrankį. Jus nurodote paciento akių spalvą, o programa uždažo pasirinktą sritį užduota spalva. Skirtingai nuo „Photoshop", čia nėra atliekama vaizdo analizė, ir todėl labai dažnai koregavimo rezultatas — nenatūralus vaizdas. Pavyzdžiui, jeigu modelio akys kiek pridengtos ir lęšiukas dalinai paslėptas po vokais, tai „ACDSee" programa raudonumo jau faktiškai nepašalinsi.

Nuotraukų atkūrimo priemonės veikia puikiai. Nebijokite fotografuoti merginų su pūslelinėmis ant lūpų bei apgamais pačiose netinkamiausiose vietose. „ACDSee" viską sutvarkys už jus, nes tokius defektus puikiai pašalina. Ryškumo didinimas, triukšmų nuslopinimas, apkirpimas bei dydžio keitimas taip pat veikia be priekaištų.

„ACDSee" turi platų filtrų rinkinį. Daugelis jų nėra naudojami nuotraukų apdorojimo procese. Vienintelis naudingas filtras, greičiausiai, yra „Sepia", naudojamas senų nuotraukų imitacijai.

Galite apdoroti nuotraukas ir paketiniu režimu, bet šiuo atveju bus prieinami ne visi įrankiai.

YPATUMAI

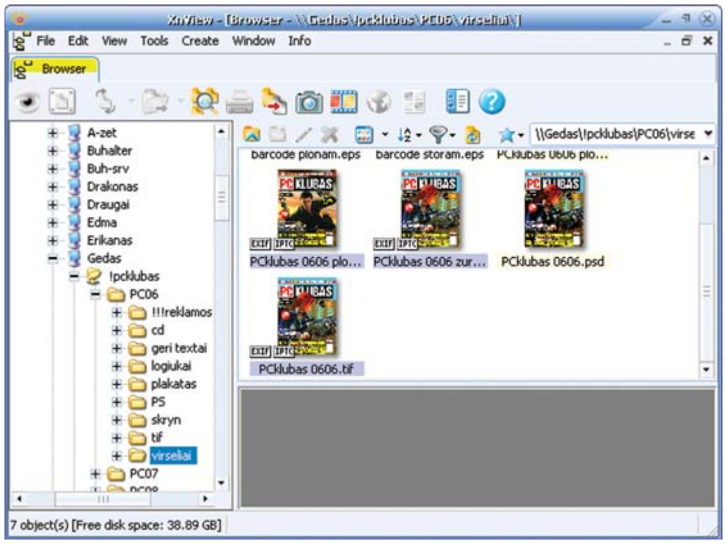
Programa leidžia kurti gražias HTML galerijas. Nors jai ir dar toli iki specializuotų šios rūšies atstovų, tačiau kūrėjai nuolat juda šia kryptimi, kiekvienoje naujoje versijoje vis labiau tobulindami šį įrankį. Taip pat galite sukurti PDF formato nuotraukų albumą.

Programa turi vieną labai rimtą trūkumą — prastą veikimo stabilumą. Tą yra sunku paaiškinti, nes ankstesnės versijos (iki aštuntosios) veikė puikiai. Tačiau būtent pastaroji kaltinama vartotojų forumuose, ir mes jų skundus, deja, esame priversti patvirtinti.

Jeigu įdiegsite „Media Support Package" išplėtimą, galėsite įrašyti optinius diskus, kurti „slide show" su garso efektais bei atlikti daugelį kitų įdomių dalykų.

IŠVADA

Kompleksiška, daug resursų reikalaujanti programa, kuriai nėra lygių pagal JPEG dekodavimo greitį. „Rusvoji akis" yra faktiškai savarankiška priemonė mėgėjiškų nuotraukų redagavimui. Kai tik kūrėjai išspręs programos žemo stabilumo problemą, rimtų trūkumų „ACDSee" praktiškai nebeturės.



XNVIEW 1.80

Kūrėjas: **Pierre Gougelet**
Integracija: **nėra**

„XnView" — viena iš nedaugelio vaizdų peržiūros programų, veikiančių keliose OS. Tiesa, šiuo konkrečiu atveju kalbėti apie multiplatformiškumą vienareikšmiškai negalima, nes skirtingų OS versijos skiriasi. Tačiau „Windows" versija turi daugiausia funkcijų.

SISTEMINIAI REIKALAVIMAI

„XnView" paleidžiama greitai ir nereikalauja daug operatyviosios atminties. Programa turi galingą ir gražią vartotojo sąsają bei palaiko apipavidalinimo temų kaitą, be to, greitai perpiešinėja langus. „XnView" labai greitai atidaro bylas, kuriose yra daugybė vaizdų, net jeigu nuostatuose nurodysite didesnį miniatiūrų dydį.

PERŽIŪROS ORGANIZACIJA

„XnView" sąsaja pasižymi drąsiu ir novatorišku sprendimu — įdėjimais. Tai reiškia, kad visi vaizdų peržiūros režimai yra integruoti į bendrą darbinį programos langą. Peržiūros valdymas labai primena „ACDSee", tačiau nevisur atkartoja didįjį brolį.

Malonus peržiūros ypatumas slypi tame, kad po miniatiūromis galima įjungti laisvai pasirinktų eilučių iš EXIF rodymą bei iš karto sudaryti sau įspūdį apie tai, kokiomis sąlygomis bei kameros nustatymais buvo daryta nuotrauka.

„XnView" palaiko daugelį RAW formato tipų, nors tą daro lėtokai (6 megapikselių MRW atidaromas 5 – 6 sekundes). Programos nuostatuose galima pasirinkti, kuriuos parametrus naudoti RAW atvaizdavimui: kaip fotoaparate, „automatinius" arba rankinius. Ši galimybė dalinai kompensuoja spalvų valdymo spalviniais profiliais stoką.



Galite suderinti programą taip, kad ji atliktų kiekvieno sekančio vaizdo „cash'avimą" ir po perėjimo toliau paliktų jį „cash'e". Ši funkcija žymiai paspartina vaizdų peržiūrą bylos viduje, nors ir reikalauja didelių operatyviosios atminties dydžių.

SISTEMATIZAVIMO ĮRANKIAI

Vaizdų sistematizavimas apsiriboja tik „Favorites" („Išrinktų") vaizdų funkcija.

REDAGAVIMO PRIEMONĖS

Programa pasižymi labai nebloga „automatika", kuriai galite patikėti spalvų balanso bei ekspozicijos nustatymą. Be to, „XnView" turi visus būtinus vaizdų mastelio keitimo bei sukiojimo elementus. Galite kaitalioti spalvinius kanalus kaip kortas, taip pat mažinti jų skiltiškumą iki dvejetainio juodai – balto. „XnView" turi nedidelį filtrų pasirinkimą, kurį galima padidinti, pasinaudojus „PlugIn'ais" iš „Adobe Photoshop".

YPATUMAI

Jus galite apskaičiuoti, kiek realiai yra unikalių spalvų vaizdo viduje.

„XnView" turi integracijos su „Nero Burning ROM" priemonėmis, leidžiančiomis įrašyti vaizdus į optines duomenų laikmenas. Be to, programa leidžia kurti HTML galerijas bei talpinti į puslapius EXIF informaciją iš JPEG formato bylų.

IŠVADA

Vartotojo sąsaja su įdėjimais, galimybė matyti EXIF miniatiūrų peržiūros metu, sumanus „cash'as", neblogos automatinio koregavimo galimybės, kelių OS palaikymas — visa tai leidžia laikyti „XnView" vertu dėmesio produktu. Tačiau spalvų profilių palaikymo stoka gali nepatikti tiems, kam rūpi savo nuotraukų spalvų perteikimas.

FORCEVISION 3.3

Kūrėjas: **Dmitrijus Malyševas**
Integracija: **nėra**

„ForceVision" — rusiška programa su neįprasta vartotojo sąsaja bei parametrų rinkiniu. Pagrindinis akcentas — maksimali grafinių formatų palaikymo įvairovė bei jų apdorojimo greičio optimizavimas.

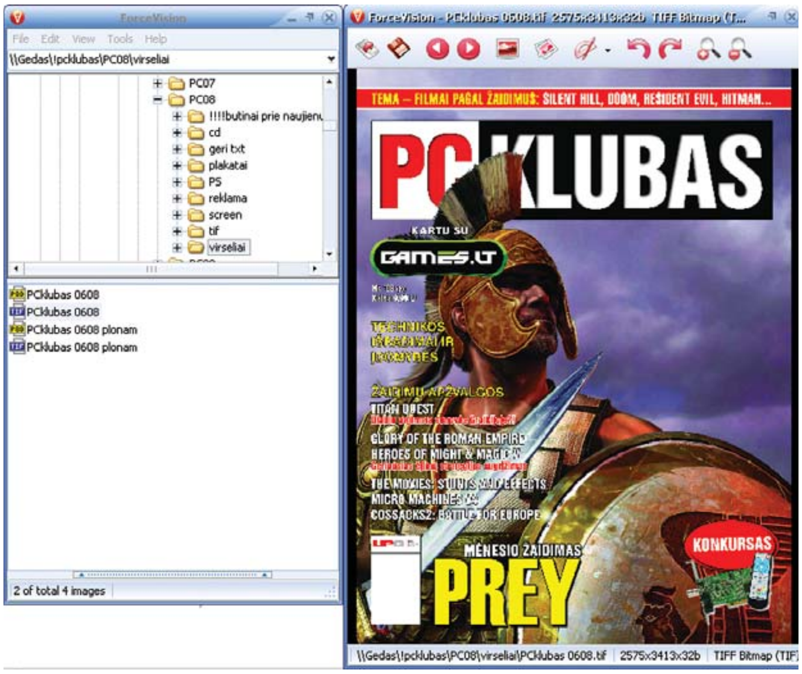
SISTEMINIAI REIKALAVIMAI

Nepaisant neblogo funkcionalumo, programa nereikalauja turėti supergalingo PC. Paslaptis — lankstūs vaizdų atvaizdavimo tikslumo derinimai, taip pat nepertraukiamos filtracijos išjungimas. Tą galima pritaikyti tiek pilnaekraniams vaizdams, tiek ir miniatiūroms. Nustačius minimalią miniatiūrų apdorojimo kokybę, bylos atidaromos labai greitai. Tačiau maksimalios kokybės nustatymas smarkiai sulėtina programą.

PERŽIŪROS ORGANIZACIJA

Programos sąsaja yra neįprasta ir reikalauja tam tikro laiko, kad priprastume. Programą sudaro du

Vaizdų peržiūros programos (2 dalis)



darbiniai langai. Viename lange atvaizduojamas katalogų medis, miniatiūrų sąrašas bei išankstinės peržiūros langelis. Antras langas atsako už pilnaekranį vaizdo rodymą, be to, turi įrankių skydelį.

Perėjimas tarp vaizdų pilnaekranio rodymo metu pasirinktinai gali buti lydimas daugeliu specefektų.

SISTEMATIZAVIMO ĮRANKIAI

Vaizdų sistematizavimas apsiriboja tik „Favorites" vaizdų funkcija.

REDAGAVIMO PRIEMONĖS

Programa turi standartines vaizdų redagavimo priemones, padalintas į dvi grupes: reguliavimas bei filtrai. Ekspozicijos ir spalvų balanso reguliavimai lydimi histogramomis.

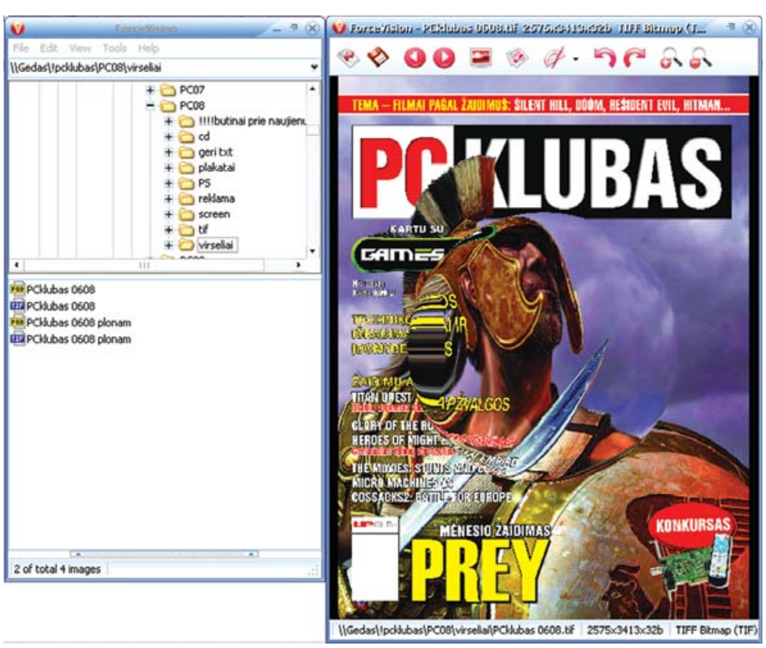
Vaizdų redaktorius turi galingas laisvų sričių pasirinkimo priemones. Galite uždėti efektus, naudoti koregavimą ne visam vaizdui, o tik pasirinktai sričiai. Nuotraukos apkirpimą galima atlikti ne tik pagal stačiakampį, bet ir pagal laisvai pasirinktą sritį.

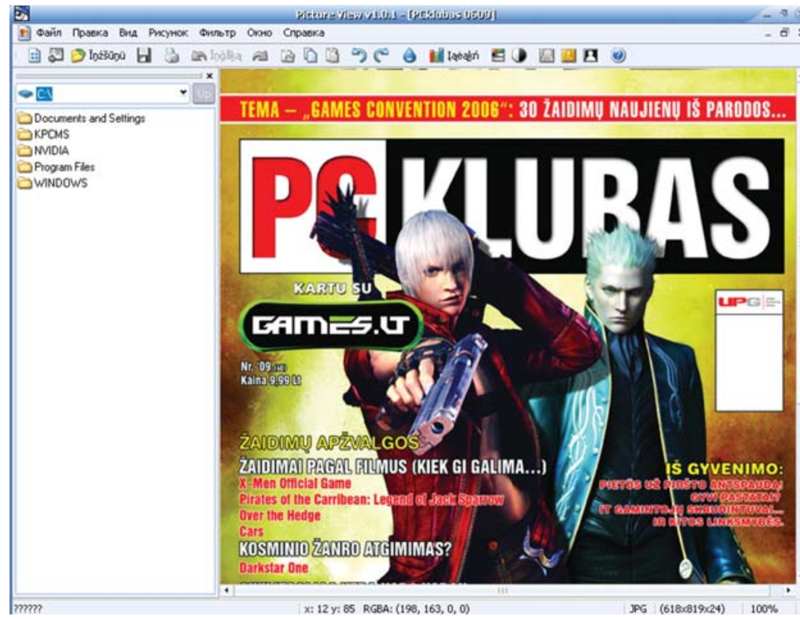
YPATUMAI

Programoje galima nustatyti rusų kalbą, kas žymiai palengvina pirmuosius žingsnius. Žinoma, tiems, kurie šią kalbą moka :)

IŠVADA

Neįprasta programos sąsaja, netradicinis funkcijų rinkinys — visa tai yra įdomu. Tačiau kiekvieno skoniai skiriasi, rinktis jums.





PICTUREVIEW 1.0.1

Kūrėjas: Aleksandras Proščenko
Integracija: nėra

Šią dar vieną rusišką programą sudaro vos viena „exe" formato byla, kurios dydis yra 246KB. Tačiau jeigu prisimintume svarbiausią užduotį — vaizdų peržiūrą, su kuria „PictureView" tvarkosi deramai, pradeda atrodyti, kad net Coliukė gali pasiekti žvaigždes.

SISTEMINIAI REIKALAVIMAI

Jeigu PC greičio užtenka tam, kad parodytų vaizdą, galite būti tikri „PictureView" darbingumu. Programa paleidžiama greitai, o visi jos sisteminiai reikalavimai susiejami su tikslu sėkmingai operatyviojoje atmintyje išdėstyti esamą vaizdą. Tiesa, JPEG dekodavimo greitis nėra didelis.

PERŽIŪROS ORGANIZACIJA

Kairėje darbinio lango pusėje rodomas katalogų medis, likusi dalis skirta vaizdų peržiūrai. Programa neturi galimybės rodyti vaizdus pilnaekraniu režimu.

SISTEMATIZAVIMO ĮRANKIAI

Nėra.

REDAGAVIMO PRIEMONĖS

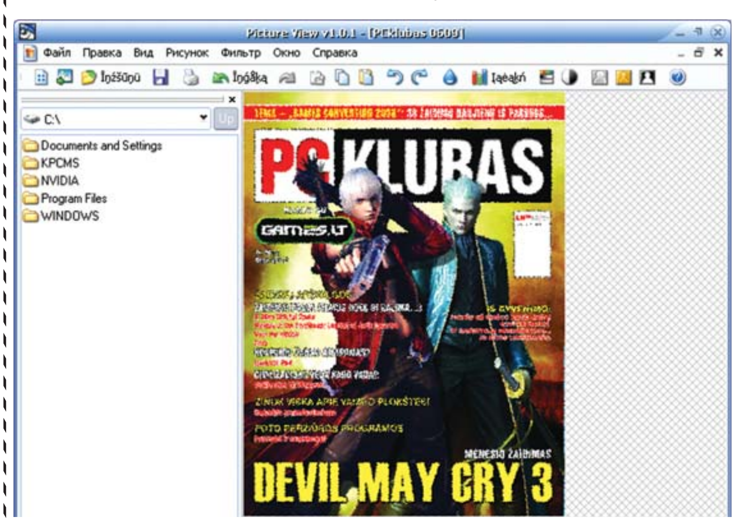
Nepaisant kuklaus dydžio, programa turi daug vaizdų koregavimo įrankių: beveik visus ekspozicijos ir spalvų balanso valdymo įrankius, taip pat leidžia pritaikyti daugybę filtrų.

YPATUMAI

Programa turi vieną įdomią galimybę — ištempti vaizdus iki peržiūros srities ribų.

IŠVADA

Miniatiūrinė elegantiška programa silpnų PC savininkams.



Klausimai redakcijai

ATSAKOME Į JUMS RŪPIMUS KLAUSIMUS

Kas būna, kai kompiuteris turi mažiau GHz, negu reikia žaidimui? Ar žaidimas veiks? Kokia dabar yra pati galingiausia vaizdo plokštė, kiek ji kainuoja?
Linas, Molėtų raj.
Jei procesorius silpnesnis, nei reikalauja žaidimas, žaidimas gali neveikti arba labai „stabdyti". Pačios galingiausios vaizdo plokštės, neskaitant dviejų plokščių sistemų, yra „ATI Radeon X1950 XTX" ir „Nvidia GeForce 7900 GTX". Abiejų plokščių kainos apytiksliai yra 1600 Lt.





Kur galima įsigyti DVD – ROM ir kiek jis kainuotų?
Erikas, Vilnius
Visur, kur pardavinėjami kompiuteriai. DVD – ROM kainos prasideda nuo 100 Lt.

Ar galima iš kur nors parsisiųsti amerikietiškas imtynes? Jei galima, tai parašykite iš kur.
Danielius, Alytus
Jokių oficialių naujų amerikietiškų imtynių žaidimų, skirtų PC, nėra. Galima ieškoti tik modifikacijų ar senesnių konsolių sistemų emuliatorių, tokių yra šioje svetainėje:
http://rawcaw.lukereeve.co.uk

Kur man rasti kurią nors „Final Fantasy" dalį? Ir kiek jų yra išleista?
Rytis, Ukmergės raj.
Lietuvoje matėme pirkti „Final Fantasy XI"(MMORPG). PC dar yra išleistos FF VII ir FF VIII dalys, tačiau pardavimuose jų nėra, galima bandyti ieškoti ir užsisakyti internete.

Girdėjau, kad yra „GTA New York" „mod'as". Kada jis bus išleistas? Ar negalėtumėte jo įdėti į artimiausius diskus?
Rytis, Ukmergės raj.
Ši modifikacija dar tik pradėta kurti, tad gali pasirodyti negreitai. Kai sulauksime, galėsime įdėti į DVD diską, vietos juk negaila ;).

Ar yra kokių žaidimų, susijusių su krepšiniu, išskyrus „NBA Live"?
Rytis, Ukmergės raj.
Konsolėse dar bando sėkmingai konkuruoti „2K Sports" leidžiama serija „NBA 2K", ką tik pasirodė „2K7" žaidimas, tačiau PC kol kas vienvaldžiai įsitvirtinusi „EA" su savo „NBA Live" serija.

Kokį ir už kiek patartumėte pirkti DVD – RW įrenginį? Ar galite parašyti „file sharing" programų pavadinimus ir svetaines, iš kur jas būtų galima parsisiųsti? Kokių žinote žaidimų, panašių į „Final Fantasy"?
Rytis, Ukmergės raj.
Na, apie DVD – RW kažką konkrečiai sunku pasakyti, čia ne vaizdo plokštė, kad smulkios detalės būtų tokios svarbios. Tiesiog žiūrėkite, jog būtų palaikoma kuo daugiau DVD standartų, dvisluoksnis įrašymas ir nuskaitymas. Kalbant apie kainą, vėlgi tai nėra toks daiktas, už kurį reikėtų permokėti. „File sharing" programos yra nelegalios. Tiksliau ne pačios programos, o failų siuntimas per jas, tad pavadinimų neminėsime. Panašių į „Final Fantasy" žaidimų yra nemažai, tačiau problema ta, kad absoliuti dauguma jų pasirodo konsolėse. PC būtent šio, vadinamojo „konsolinio RPG" žanro beveik nėra.

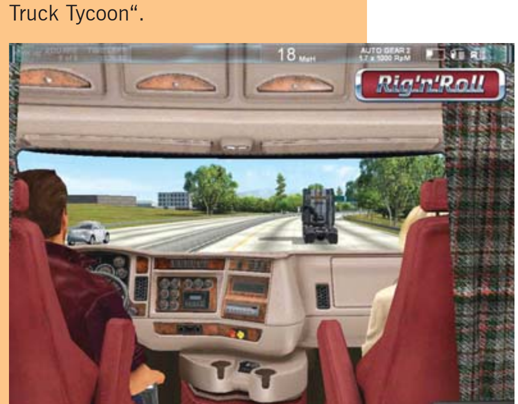
Kas yra „Blu – Ray"?
Lukas, Vilnius
„Blu – Ray" yra naujas optinis duomenų saugojimo diskas, kurio talpa yra nuo 25 iki 50 GB. Pirmieji „Blu – Ray" buitiniai leistuvai ir PC leistuvai jau pasirodė. Tiesa, jų kaina yra didžiulė. „Blu– Ray" diskus naudos ir „PlayStation 3" konsolė.

Noriu pirkti naują PC. Kokį turėčiau pirkti, kad galėčiau vidutiniais reikalavimais žaisti šiuolaikinius žaidimus. Kiek jis kainuotų? Kiek iš viso yra „Yu – Gi – Oh" žaidimo dalių, ir kokie jų pavadinimai? Kiek žurnalų „PC Klubas" jūs esate išleidę?
Tomas, Raseiniai
Svarbiausia yra išsirinkti tinkamą vaizdo plokštę. Minėtu atveju geriausia rinktis iš vidutinių plokščių klasės: „GeForce 7600" (GT ar GS — čia jau pagal turimą biudžetą) arba „ATI Radeon X1650 Pro". Be abejonės, reikia atitinkamos „motininės" plokštės su „PCI–Express" jungtimi, na, ir ne paties pigiausio procesoriaus. Kainos gali labai svyruoti pagal gamintojus ir pardavėjus, tad sumos nepasakysime. Tiesiog nesusiviliokite pačiais pigiausiais pasiūlymais, ypač atidžiai išstudijuokite visokius „akcijinius" kompiuterius, juose kartais būna nelabai pajėgių komponentų.
„Yu – Gi – Oh" PC yra išleisti trys „Power of Chaos" serijos žaidimai: :Yugi the Destiny:, :Joey the Passion", „Kaiba the Revenge". „PC Klubo" žurnalų su šiuo numeriu jau esame išleidę 41 (šis skaičiukas yra ant viršelio šalia žurnalo numerio).

Kokia pati geriausia pelė šiuo metu (norėčiau nusipirkti)? Į DVD galėtumėte pridėti daugiau aukštos kokybės nuotraukų. Kada pasirodys „FIFA 2007"?
Donatas, Šiaulių raj.
Naujausia ir, kaip teigia gamintojai, geriausia pelė yra „Logitech MX Revolution". Joje nemažai naujovių, apie kurias papasakosime artimiausiuose numeriuose. Nuotraukų, aišku, bandysime pridėti įvairių, kaip ir visko kitko. „FIFA 07" jau yra pasirodžiusi.

Ar nežadate kurti laidos, panašios į „Games.lt"?
Vytaras, Šiaulių raj.
Ne. Turėtų startuoti (arba jau startavo) laida „Kompiuterija", kurioje bus mūsų ruošiamas skyrelis apie žaidimus.

Kokios žinios apie „Kelyje 3"? Ar išvis bus toks žaidimas?
Edvardas K.
Žaidimas kuriamas ir turėtų pasirodyti šiais metais. Tiesa, kažkokių konkretesnių naujienų jau senokai iš šių kūrėjų negirdėti. Angliškas žaidimo pavadinimas bus „Rig'n'Roll: Truck Tycoon".



Aš esu gana didelis „Stronghold Crusalder" žaidimo gerbėjas, aš mačiau internete, kad yra naujų priešų. Norėčiau paklausti, ar yra ir naujų karių?
Tomas Stragys
Dėl karių ir priešų nieko nepasakysime. Žinome tik tiek, kad nuolat atsiranda naujų fanų sukurtų žemėlapių, juos galima rasti svetainėje stronghold.heavengames.com.

Sveiki, ar bus naujų „Cold Fear" dalių?
Andrius
Bent jau kol kas nieko nepaskelbta.

Aš moku HTML, dar norėčiau išmokti PHP bei MySQL. Kur internete galėčiau rasti šių „tutorialų"?
Snapel
Bandykite ieškoti svetainėje www.freewebmasterhelp.com arba www.php-mysql-tutorial.com. Detaliau klauskite mūsų kolegų iš žurnalo „Hakeris", jie šioje srityje geriau susivokia ;).

Neseniai nusipirkau „PC Klubo" žurnalą (Nr.9), perskaitęs radau, kad prie žaidimų išleidimų datų (70psl.) yra įrašytas žaidimas „Battlefield 2142". Jūs nurodėte išleidimą Lietuvoje. Kadangi aš labai laukiu šito žaidimo, tai norėčiau kuo greičiau jį gauti. Gal galėtumėte pasakyti, kas pardavinės šį žaidimą? Kiek klausiau parduotuvėse, tai ten tik išsisukinėja ir sako, kad reikia palaukti, kada jis bus išleistas, ir taip toliau... Tad norėčiau sužinoti, kur bus galima gauti šį žaidimą? Ačiū už informaciją.
Vytas
Matote, mes įdedame tik planuojamų išleisti žaidimų sąrašą. O planai, kaip žinote, gali keistis, ypač tokioje sferoje kaip žaidimų išleidimas. Jie tiesiog dažnai pasistumia tolyn. Todėl ir pardavėjai kol dar negauna žaidimo, negali tiksliai pasakyti, kada jį gaus. Paskutiniais duomenimis „Battlefield 2142" pasirodymo data Lietuvoje nukelta į spalio 20 dieną.

Norėjau paklausti, ar yra kokia nors programa, kurioje, nustačius laiko tarpą, PC būtų automatiškai išjungiamas, nesvarbu, kokią funkciją jis vykdytų?
Andrius
Tokių programų yra, pavyzdžiui, „PC Auto Shutdown 2.5". Tiesa, mes jų nebandėme ir negalime pasakyti, kaip efektyviai ir patikimai jos veikia.

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„Syberia 2“
Reikia paimti raktą ir atrakinti kažkokias duris. Aš turiu degtukus, žuvies, žirkles bei pinigus. Kaip paimti raktą?
Danielius, Alytus
Reikia pakalbėti su mergaite Malka — iš pradžių apie raktą, tada apie žvakę. Tuomet ant mergaitės panaudokite žvakę ir gausite raktą.

„Playboy: The Mansion“
Mission 4
Kaip sutaikyti draugus?
Rytis, Ukmergės raj.
Pirmiausia pagelbėk susitaikyti merginoms. Sutaikęs merginas suvesk draugus ir, mandagiai pristatęs juos vienas kitam, pagelbėk jiems palaikyti pokalbį. Vakarėlis nebūtinas, galima paprasčiausiai pasikviesti draugus į svečius.

„Spell Force: The Order of Down“
The Free Traders
Niekaip negaliu atidaryti vartų, nors turiu „White Stone Key“. Rašo, kad kažkokia elfė žino, kaip atidaryti, bet apklausęs nieko nesužinojau.
Justas, Raseinių raj.
Teoriškai, pakalbėjus su „kvesto“ davėju Jenquai ir iš Lycander paėmus raktą, vartai turėtų atsidaryti. Galbūt kažkas užlūžo ir verta pabandyti nuo ankstesnio išsaugojimo?

„Mafia“
Free Ride Extreme rėžimas
Kaip atlikti misiją, esančią centrinės salos šiaurėje, per kurią turiu pervažiuoti sprogінėjantį tiltą, kad gaučiau šarvuotą automobilį?
Lukas, Vilnius
Norėdamas pradėti šią misiją nuvažiuok prie ligoninės.

„Arcanum“
Tullos mieste
Niekaip negaliu prakalbinti šmėklos, pasirodančios vidurnaktį prie fontano.
Mindaugas, Panevėžys
Prieš pokalbį su šmėkla užsidėk amuletą, nes kitaip šmėkla su tavimi nesikalbės.

„Hitman 2: Silent Assassin“
St. Petersburg Revisited
Nežinau, ką daryti. Ten stovi mano taikinio kartotinis atvaizdas. Kaip pereiti tą lygį?
Mindaugas, Panevėžys
Pamatęs taikinio kartotinį atvaizdą, neik tiesiai prie jo. Toliau eik link Puškino pastato. Įėjęs į pastatą, pradėk kilti laiptais į viršų. Jei snaiperis bus pačiame piečiausiame kambaryje, tyliai prisėlink prie jo ir pasmauk. Netrukus išvysi vaizdo intarpą, po kurio, jei norėsi, galėsi pasikeisti drabužius ir ginklą. Šie drabužiai bus tavo raktas į išėjimą. Pribėgęs prie metro, palauk, kol sargybiniai nueis į šoną, ir įeik pro duris. Užkilęs laiptais aukštyn, pasuk į dešinę pusę ir, nusileidęs laiptais, prieik prie traukinio.

„GTA San Andreas“
Gal galėtumėte įdėti ginklų žemėlapį? Iš anksto dėkoju.
Justas Mazūra
Na, žemėlapis didelis, tad neaišku, ar labai tiksliai ką įžiūrėsite, bet įdedame.



SKELBIMAI

KODAI

COMPANY OF HEROES

Pradėkite žaidimą su komandinės eilutės parametru „-dev“. Žaisdami spauskite [Ctrl] + [Shift] + ~ ir konsolės lange veskite kodus:
Karo rūkas — FOW_Toggle
Nustatyti žaidimo greitį, standartinis yra 8 — setsimrate[skaičius]
Didelių galvų režimas — ee_bigheadmode([0 ar 1])
Parodyti kadrų dažnį — statgraph_channel(„fps“)
Paslėpti užduočių juostą — taskbar_hide
Parodyti užduočių juostą — taskbar_show

CALL OF JUAREZ

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange, veskite kodus:
Dievo režimas — Cheat.God([0 ar 1])
Pilna sveikata — Cheat.Heal()
Papildoma amunicija — Cheat.GiveAmmo()
Magiška amunicija — Cheat.MagicAmmo([0 ar 1])
Duoti šautuvą — Cheat.GiveRifle()
Duoti dinamito — Cheat.GiveDynamite()



FLATOUT 2

Veskite kodus kaip žaidėjo vardą, vėliau galėsite pakeisti vardą į norimą.
Visos trasos — GIVEALL
Visi automobiliai ir 1 milijonas kreditų — GIEVEPIX
1 milijonas kreditų — GIVECASH
„Big Rig“ automobilis — RAIDERS
„Flatmobile“ automobilis — WOTKINS
„El Diablo“ automobilis — ELPUEBLO
„Pimpster“ automobilis — RUTTO
„Rocket“ automobilis — KALJAKOPPA
Mokyklos autobusas — GIEVCARPLZ

F.E.A.R.

Žaisdami spauskite T (pokalbio klavišą). Žaidimas užšals, tačiau neužlūš. Tuomet veskite kodus:
Dievo režimas — god
Nematomumas — notarget
Pilna amunicija — ammo
Visi ginklai — armor
Pilna sveikata — health
Pozicijos režimas — pos
Visi ginklai ir neribota amunicija — tears
Vaiduoklio režimas — poltergeist
Padidinti sveikatą ir refleksus — gear
Praleisti lygį — maphole
Ginklai, pilna amunicija, šarvai, sveikata — kfa
Duoti ginklą — gimmegun <pavadinimas>
Duoti amunicijos — gimmeammo <pavadinimas>
Žaidimo versija — build

HALF LIFE 2: EPISODE ONE

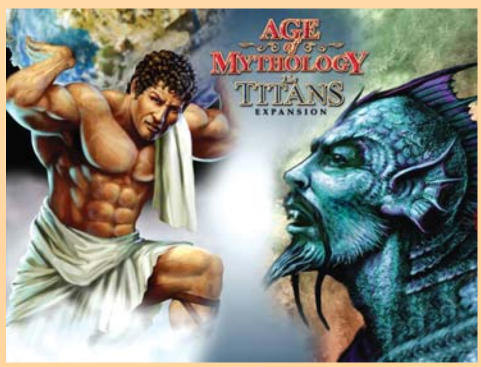
Paleiskite žadimą su komandinės eilutės parametru „-console“. Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange suveskite „sv_cheats 1“, tuomet veskite kodus.
Dievo režimas — god
Visi ginklai — impulse 101
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Sumažinti sveikatą — buddha
Pažeisti žaidėją — hurtme [skaičius]
Nematomas priešams — notarget
Kiaurai objektus — noclip
Žemėlapių sąrašas — maps
Pakrauti nurodytą žemėlapį — map [pavadinimas]
Įkrauti nurodytą NPC — npc_create [vardas]

THE GODFATHER

Žaisdami veskite kodus:
Pilna sveikata — corleone
Maksimali amunicija — stracci
$5,000 — cuneo
Visi filmai — tattaglia

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Žaisdami spauskite] ar +, kad atidarytumėt konsolės langą (kai kuriose versijose su šiais klavišais kartu riekia spausti kairį „Ctrl“). Tuomet veskite kodus:
Nepažeidžiamumas — Application:SetGodMode(1)
Begalinė mana — Application:SetNoManaUsage(1)
99999 visų resursų — Application:GiveMeGoods(99999)
Greičiau iššaukti herojus — Application:FastHeroCast(1)
Greitos statybos — Application:SetBuildingFastBuildMode(1)
Galima gaminti pažangius karius — Application:SetFigureTechTreeMode(0)
Galima statyti bet kokį pastatą — Application:SetBuildingTechTreeMode(0)
Sustabdyti dabartinės dienos laiką — Atmosphere:TimeLock(1)



AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Žaisdami spauskite „Enter“ ir veskite kodus.
1000 maisto — JUNK FOOD NIGHT
1000 aukso — ATM OF EREBUS
1000 medžio — TROJAN HORSE FOR SALE
Vištų meteoro dievo galia — BAWK BAWK BOOM
Leisti panaudotą dievo galią — DIVINE INTERVENTION
Pažangus DI — MR. MONDAY
Greitos statybos — L33T SUPA H4X0R
Greitesnis žaidimas — LETS GO! NOW!
Skraidantis begemotas — WUV WOO
Visas žemėlapis — LAY OF THE LAND
Paslėptas žemėlapis — UNCERTAINTY AND DOUBT
Titanas — TITANOMACHY
Lokys — O CANADA
Žaibas, griaustinis ir kitos gamtinės katastrofos — WRATH OF THE GODS
Beždžionės — I WANT TEH MONKEYS!!!!!
Maksimali malonė — MOUNT OLYMPUS
Naujos atsitiktinės dievo galios — PANDORAS BOX
Naktis — IN DARKEST NIGHT
Atsitiktinis dalinys — TINFOIL HAT
Raudonas vanduo — RED TIDE
Visi gyvūnai žemėlapyje — SET ASCENDANT
Sulėtinti daliniai — CONSIDER THE INTERNET
Maža herojaus kampanijos armija — ISIS HEAR MY PLEA
Super šuo — BARKBARKBARKBARKBARK
Priešai virsta ožkomis — GOATUNHEIM
Vaikštančių uogų krūmų dievo galia — FEAR THE FORAGE
Laimėti scenarijų — THRILL OF VICTORY

STARCRAFT

Žaisdami spauskite „Enter“ ir veskite kodus:
Mineralai ir dujos padidinti 10,000 — show me the money
Mineralai padidinti 500 — whats mine is mine
Dujos padidintos 500 — breathe deep
Viskas patobulinta — something for nothing



Greitesnės statybos ir staigūs patobulinimai — operation cwal
Statyti viską — modify the phase variance
Nemokami patobulinimai daliniams — medieval man
Nesibaigianti psioninė galimybė — the gathering
Priešas neturi prsionikos — noglues
Nesunaikinami pastatai ir laivai — power overwhelming
StatanT pastatus medžiagų riba negalioja — food for thought
Praleisti misiją — there is no cow level
Leisti misijų pasirinkimą* — ophelia
Teranų misijos pasirinkimas — terran[numeris]
Zergų misijos pasirinkimas — zerg[numeris]
Protos misijos pasirinkimas — protoss[numeris]
Tęsti įvykdžius misiją — staying alive
Laimėti žaidimą — man over game
Pralaimėti žaidimą — game over man
Nuimti karo rūką — war aint what it used to be
Pilnas žemėlapis — black sheep wall

MIDNIGHT CLUB 2

Eikite į „Options“ meniu, tada — „Cheat Codes“, galiausiai veskite kodus:
Visi režimai — theparrot
Visi miestai — griswold
Visi miestai, automobiliai ir režimai arkadiniame režime — upupdowndown or rimbuk
Nustatyti sudėtingumą; 0 yra lengviausias — howhardcanitbe[0-9]
Nustatyti greitį; 0 yra lėčiausias — howfastcanitbe[0-9]
Spaudžiant F šaudyti iš ginklo, išjungti žalą — starpower
Spaudžiant F šaudyti iš ginklo, H iš raketos; išjungti žalą— leatherandlace
Psichodelinis vaizdas — starlite
Nitro — octane
Neribota nitro, taip pat ir motocikluose — yerbamate



18 WHEELS OF STEEL: CONVOY

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus:
$5,000,000 — cheat money
100 taškų — cheat points
$5,000,000 ir 100 taškų — cheat all
Lygio pasirinkimas — cheat quest [1-31]

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Veskite kaip kodus:
Visos aikštelės — ITSINTHEHOLE
Visi žaidėjai — WOOGLIN
Visos lazdos — CLUB11
Nesibaigiantys pinigai — ALLOFITSFREE

Iš gyvenimo

Pramerkę akis ryte nebesuprantame, kuriuo metų laiku pabudome. Kumščio dydžio ledo gabalų kruša vidurvasarį ir daugiau nei 20 laipsnių skirtumas tarp rudens dienos ir nakties temperatūrų... Vieni kaltina Nepalo dievus, kiti sinoptikus. Bet retas susimąsto, kad mes patys galime būti prie to nagus prikišę...

Šio mėnesio „RL Club" aptarsime išradimus, kurių, laikui bėgant, patys galime pradėti baimintis, o gal net jau dabar drebiname kinkas. Taip pat pakalbėsime apie kitas naujų technologijų neigiamas savybes žmonėms ir jų santykiams. Įvairių gyvenimo sričių išradimai pasitarnauja žmogui, bet pamažu jis tampa priklausomas. Juk technologijų kūrėjų tikslas buvo sukurti tai, kas galėtų atlikti veiksmus, kurių pats žmogus atlikti negali. Tai įrodo, kokios trapios būtybės esame, apsuptos didžių ir grėsmingų įrenginių. Ir kas galėjo pagalvoti, kad sėdime ant tikros parako statinės?..



Kas yra geriausias laidininkas? [tikros naujienos]

Tikėkite tuo ar ne, bet laidai yra visiška atgyvena. Išgirdę tai palaimingai šyptelėsite ir sakysite: „Žinau, radijo bangos, „Bluetooth"...". O kas galėjo pagalvoti, kad ir šie būdai galėtų būti traktuojami kaip atgyvena, jei pasidomėsime, prie kokių informacijos perdavimo būdų dirba šiuolaikiniai mokslininkai. Pasirodo, ateityje informacija bus persiunčiama žmogaus odos paviršiumi!..

Tokia naujoviška technologija leistų apsikabinus pasikeisti muzikos failais ar palikti savo mobiliojo telefono numerį partneriui/ei bučinio metu. Jūsų kūnas taps centrine stotimi, kuri bus sujungta su MP3 grotuvu, mobiliuoju telefonu, net asmeniniu kompiuteriu ar spausdintuvu. Principas yra panašus kaip ir „Bluetooth", tik japonų komunikacijos kompanijos NTT sukurta „RedTacton" technologija duomenis siųs oda, o greitis sieks net 2 Mb/s!

Duomenis į kompiuterį įmesti galėsite jį tik prilietę, o su verslo klientais vizitinėmis apsikeisite paspaudę vienas kitam delnus. Technologija išnaudoja natūralųjį žmogaus elektrinį lauką, todėl juo didele sparta perduoda duomenis. Anksčiau būta daugiau bandymų judėti panašia linkme, bet niekam to nepavyko sukurti taip nepriekaištingai.

Dabar ir robotas policininkas neatrodo toks neįtikimas personažas. Jis netgi ganėtinai nerangus... Svarbiausia, kad panašūs eksperimentai nepasibaigtų kokio žmogaus žaibolaidžio išradimu...

Apie programinę įrangą

Pernai aš vietoje programos „Draugė 7.0" įsigijau programą „Žmona 1.0". Pirmaisiais mėnesiais programa veikė puikiai, tačiau netrukus savo sistemoje pastebėjau nedidelių sutrikimų.

Mano mėgstamos programos pradėjo strigti, o vėliau ir visai nustojo veikti... Bandant paleisti mano mėgiamiausias programas: „Pokeris naktį 05:30", „Alaus baras 3" ir „Futbolas trečiadienį 5.0", ekrane atsiranda klausimas: „Ar tikrai norite paleisti šią programą?". Jei atsakau į klausimą „Yes" — stringa visos sistemos darbas. Taip pat anksčiau be priekaištų dirbusi mano nauja, legaliai įsigyta programa „Alga 2000" dabar veikia tik kaip demonstracinė versija, apribodama priėjimą prie visų duomenų ir leisdama naudotis tik versijos „Alga 150" resursais. Ir tai dar ne viskas...

Programos lankstinuke nieko nebuvo minima ir apie procesą „Vaikų gamyba". Tai užima daug vietos ir kitų vertingų išteklių. Juolab, kad programa „Žmona 1.0" pati įsidiegia į kitas programas, perima jų kontrolę ir resursus, automatiškai startuoja man iki šiol nežinomas programas, pavyzdžiui, „Uošvienė 66.6" ir „Tvarka 24". Aš negaliu priversti „Žmonos 1.0" dirbti foniniu režimu ir tuo pat metu džiaugtis mėgstamomis programomis. Aš galvojau vėl grįžti prie „Draugės 7.0", tačiau nebegaliu iš savo sistemos pašalinti „Žmonos 1.0". Ar galėtumėte man padėti?

Iš anksto dėkoju,
Jonas Jonaitis

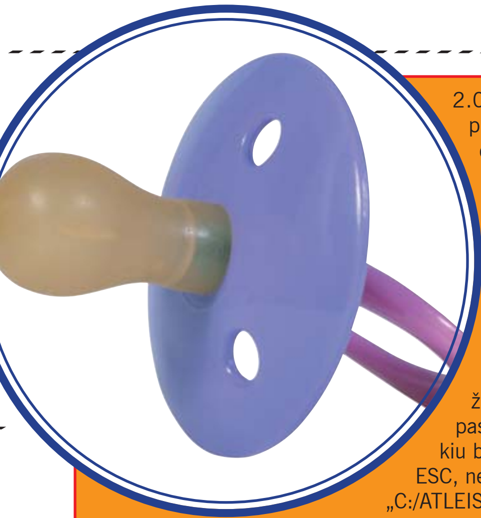
ATSAKYMAS:

Gerbiamas p. Jonai,
Tai sena problema, su kuria susiduria dauguma vyrų, paprastai — dėl pirminio nesusipratimo. Daugelis programą „Draugė 7.0" pakeičia į kitą programą „Žmona 1.0", manydami, kad „Žmona 1.0", kaip ir „Draugė 7.0", yra TARNYBINĖ PASILINKSMINIMO programa. Deja, „Žmona 1.0" yra OPERACINĖ SISTEMA. Ji kūrėjų parengta taip, kad dirbtų visur ir visada.

Ištrinti „Žmona 1.0" ir sugrįžti prie „Draugės 7.0" neįmanoma, nes paslėpti sistemos failai privers „Draugę 7.0" imituoti „Žmonos 1.0" elgesį, tad jokios apčiuopiamos naudos nebus. Ištrinti ar kaip kitaip pašalinti programą „Žmona 1.0" neįmanoma. Yra bandžiusių įdiegti programą „Draugė 8.0" arba „Žmona







2.0", bet jie susidūrė su tokiomis pat problemomis, kaip ir anksčiau (žr. dokumentą „Įspėjimai: „Alimentai", „Vaikų išlaikymas"). Mes rekomenduotume Jums ir toliau naudoti programą „Žmona 1.0".

Siūlome perskaityti programos dokumentų skyrelį „Pagrindinės partnerių klaidos" (PPK). Ten sužinosite, kad Jūs turite prisiimti visą atsakomybę už klaidas ir problemas, nepriklausomai nuo jų priežasčių. Aišku, tokiu atveju geriausia pasirinkti komandą „C:/ATLEISK". Jokiu būdu per dažnai nenaudokite klavišo ESC, nes jums teks vėl naudoti komandą „C:/ATLEISK" tam, kad operacinė sistema grįžtų prie įprasto režimo. Sistema veiks normaliai tol, kol Jūs prisiimsite visą atsakomybę dėl PPK.

„Žmona 1.0" yra išties puiki programa, tačiau jai reikalinga GERA priežiūra. Nupirkite papildomų programų, kurios pagerintų sistemos „Žmona 1.0" darbą. Rekomenduotinos programos: „Gėlės 2.1" bei „Šokoladas 5.0". Stenkitės nediegti programos „Sekretorė su mini 3.3", nes programa „Žmona 1.0" su ja nesuderinama. Įdiegus tokią programą galimi operacinės sistemos gedimai.

Kiti sprendimo būdai:

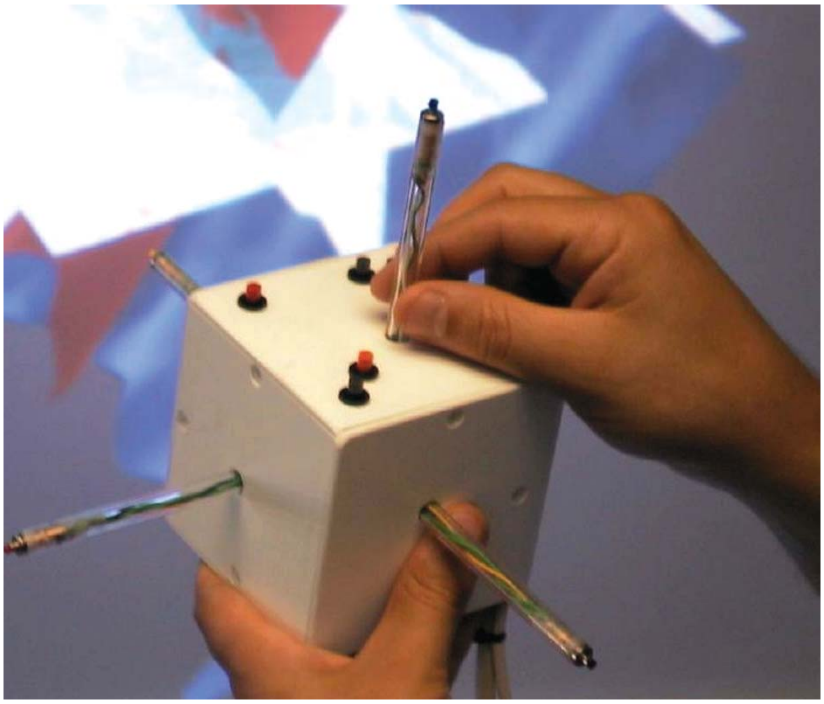
1. Įdiegti programą „Meilužė 8.0", kuri dirba paslėptu režimu;
2. Apriboti „Žmona 1.0" resursus, kad automatiškai sustabdytų „Žmona 1.0" plitimą sistemoje;
3. Pagalbinės programos „Bendradarbiai 5.0" padedami įdiekite programą „Komandiruotė 3.1".

Mirė kompiuterių specialistas. Ateina jis prie rojaus vartų. Šv. Petras jam ir sako:
— O ne, tau čia ne vieta! Tu visą gyvenimą „password'us" laužei, „hack'inai", „crack'inai", virusus kūrei ir platinai visur... Eik į pragarą, ten tau vieta! Išpirk savo nuodėmes, o tada galėsi sugrįžti!
Na, ką darys, nuėjo kompiuterių specialistas į pragarą pas velnius. Po kurio laiko skambina Šv. Petras pragaran ir klausia Liuciferio, kas naujo. Tas ir pradeda skųstis:
— Oi, negerai, Šv. Petrai. Daugiau kaip pusės velnių netekome, daugiau kaip pusės velnių...
— Kaip taip? Kaip tai netekote?
— Na va... Atsiuntėte mums čia neseniai tokį kompiuterių specialistą. Tai jis, pasiėmęs motorinį pjūklą, vaikosi visus velnius ir rėkia: „Doom3! Doom3! Doom3!.."



Nuotolinis pultelis... žmogui

[tikros naujienos]



Ir vėl turime reikalų su japonais, kurie aukštųjų technologijų srityje visu žingsniu lenkia likusią pasaulio dalį. „Nippon Telegraph & Telephone Corp" dirba prie naujos įrangos, kuri turėtų videožaidimus perkelti į visai kitą lygmenį. Ir nors mes nemanome, kad jie yra žaidimais prisidengę piktieji mokslininkai, tačiau toks jų išradimas galėtų būti puikiausias pagrindas apokaliptiniam romanui.



Bandymo metu žmogui ant galvos buvo uždėtas specialus šalmas. Jis spinduliavo nežymiai juntamas elektros bangas nuo ausų viršaus iki priekinės galvos dalies, arba iš kairės į dešinę. Spinduliavimo kryptis keitėsi taip, kaip buvo palenkiama vairalazdė pultelyje. Testuotojas stengėsi paeiti į priekį, bet bangos jam davė impulsą žengti dešinėn. Ir didžiai nuostabai, žmogus iš tiesų žengė dešinėn! Pulteliu pavyko valdyti jo judėjimo kryptį.

Tokia technologija vadinama „galvanine vestibuliarine stimuliacija". Tūlam žmogui šie paslaptingi žodžiai daug nepasakys, bet veikimo principą žodžiais nusakyti įmanoma. Ogi bangos veikia žmogaus pusiausvyros nervus, ir smegenys gauną tokį impulsą, lyg nurodyta judėjimo kryptis būtų vienintelis būdas nenugriūti. Tad žmogus savaime žengia žingsnius, to pats net nesuprasdamas.

Šią technologiją ketinama panaudoti ateities kompiuterių žaidimuose, atrakcionų parkuose. Amerikiečiai kuria kažką panašaus, tik paskirtis bus gerokai kitokia — sustabdyti nusikaltėlius ar teroristus nerizikuojant aplinkinių sveikata. Panašiu metodu būtų galima sutrikdyti jų pusiausvyrą ar net priversti pasiduoti.

Mums belieka kartas nuo karto pasitikrinti vidinę ausų pusę, ar ten nėra jokių mechanizmų prikabinta. Ir prieš žengdami kiekvieną žingsnį gerai įsitikinkite, ar norėjote to sąmoningai...

Jei vairuotojams būtų keliami reikalavimai, panašūs į tuos, kurie keliami programuotojams...

Skelbimas:
Siūlome darbą vairuotojui.

Reikalavimai: aukštasis išsilavinimas, profesionali darbo patirtis vairuojant troleibusus, tramvajus, traukinius, laivus, funikulierius, metro, ekskavatorius bei atomines elektrines. Ralio varžybų bei lėktuvų dispečerizavimo patirtis būtina. Kandidatas privalo turėti patirtį gaminant dyzelinius variklius bei turbinas. Taip pat būtina turėti „BMW“, „Mercedes“, „Kamaz“ ir „Boeing“ inžinieriaus sertifikatus.

Privalumai: darbo patirtis tiesiant kelius, dažant kėbulus.
Atlyginimas: 600 litų.

Anekdotai

Kompiuterininko klausia:
— Turite vaikų?
Tas susimąsto:
— Taip. Du.
— Kiek jiems metų?
— Na, vienas jau žaidžia kompiuteriu, o kitas — dar ne.

Iš pradžių Simona ieškojo vyro per Internetą, po to — per Interpolą...

Išvažiavo programuotojas dirbti į užsienį. Netrukus namiškiai sulaukė siuntinio. Jie parsinešė iš pašto didžiulę dėžę, nekantraudami iš džiaugsmo ją išpakavo, o viduje gulėjo tik nedidelis lapukas, ant kurio buvo parašyta: TEST.

Rusų programišiai nulaužė raketų „Tomahawk“ valdymo programą. Nuo šiol šios raketos vadinasi „Bumerang“...

Rusų programišiai nulaužė naikintuvo Cy—27 borto kompiuterį. Dabar lėktuvo šoviniai nebepasibaigia.

Programuotojai nemiršta — jie tik praranda atmintį...

Pardavėjas:
— Šis kompiuteris už jus padarys pusę darbo.
Pirkėjas:
— Prašau, tada, man duoti du tokius pat!...

Automobilio išradimas — didžiulis progresas. Nuo to laiko žmonės ėmė judėti kur kas sparčiau. Ypač per perėjas ...

Nežemiškos civilizacijos atstovai, nukakę milijonus šviesmečių, nusprendė užmegzti kontaktą su Žemės gyventojais. Išsirinko ramesnę vietelę. Lietuvoje, pamiškėje nusileidžia ateivių specialistų būrys, apsižvalgo aplink, žiūri — pora vyrų kažką geria. Vienas ateivis prie jų prieina ir prisistato: „Sveiki, aš Kriksas...“ Vienas vyras iškart jį pertraukia ir sako: „Jonai, įpilk samanės Kriksui“. Įpylė, išgėrė. Ateiviui apsisuka galva ir tenka nieko nepešus grįžti pas saviškius. Papasakoja, kad neleido nė žodžio ištarti, tik prigirdė. Pasitarę nusprendė pabandyti dar kartą — galbūt įvyko nesusipratimas. Nueina vėl pas vyrus: „ Sveiki, aš Kriksas...“ „Jonai, įpilk Kriksui“. Įpylė, išgėrė. Sugrįžo pas saviškius, tie jam patarė, jog kitą kartą kalbėtų labai greitai, kad žemiečiai spėtų išgirsti, kas jis toks ir iš kur. Trečią kartą ateivis prieina prie vyrų: „Sveiki, aš Kriksas, aš atskridau iš tolimos žvaigždės kitoje galaktikoje, mūsų civilizacija nusprendė užmegzti kontaktą su Žemės gyventojais!“ „Jonai..., nepilk daugiau Kriksui ...“.





Kompiuterio vartotojo pažymėjimas:

Ryšių ir informatikos ministerija praneša, kad dėl Lietuvoje nepaprastai padidėjusio kompiuterių vartotojų skaičiaus, nuo šiol kiekvienas vartotojas, norintis naudotis kompiuteriu savarankiškai, privalės turėti kompiuterininko pažymėjimą. Kiekvienas kompiuterių vartotojas privalės :

- Išklausyti 32 valandų trukmės teorijos kursus, atlikti 16 valandų trukmės kompiuterijos praktiką bei laikyti teorinius ir praktinius egzaminus.
- Dvejus metus nuo pažymėjimo gavimo naudotis ne galingesniais nei 700 MHz procesorių kompiuteriais.
- Ateityje laikytis netrukus pasirodysiančių kompiuterių vartojimo taisyklių, kuriose numatomi tokie punktai: interneto naršymas ne didesniu nei 50 Kb/s greičiu miesto tinkluose ir ne didesniu nei 120 Kb/s greičiu tarpmiestiniuose tinkluose, naudojimasis tik profesionalią techninę apžiūrą perėjusiais kompiuteriais, darbo kompiuteriu vengimas esant neblaiviems ar apsvaigus nuo narkotikų.

Dėl egzaminavimo teisės šiuo metu vyksta karšti debatai — svarstoma, ar egzaminavimą palikti ministerijai, ar perduoti į „privačias rankas“...

Daugeliui kyla klausimas: kur programuotojai randa laiko darbui kompiuteriu? Neseniai atliktas sociologinis tyrimas parodė, kad programuotojai sėdi prie kompiuterio tuo metu, kai jie turėtų:
a. miegoti,
b. praustis,
c. kirptis,
d. valgyti,
e. mylėtis.
Būtent todėl tipiški programuotojai yra smirdantys, apšepę, sulysę skaistuoliai paraudusiomis akimis.

Reziumė toks, kad tiek aukštosios technologijos gali pakenkti žmogui, tiek žmogaus būdas gali pakenkti galimybėms naudotis aukštosiomis technologijomis. Kita vertus, jei viskas pasaulyje būtų naudojama tik teisingai ir tik pagal paskirtį, galbūt asmeniniais kompiuteriais nežaistumėme kompiuterinių žaidimų...



Klubo nario zona
El. paštas
Slaptažodis
DRAUGAS.LT
Titulinis
WAP
Pokalbiai
Žaidimai
Atvirukai
Horoskopai
Testai
Dovanos
Renginiai
"Aklas pasimatymas"
"Cyber Party"
www.DRAUGAS.lt
KOKYBIŠKIAUSIAS PAŽINČIŲ PORTALAS
DAUGIAU KAIP
120 000
NORINČIŲ "ŽAISTI" !
ŠIO SEZONO NAUJIENA!!!
MEGA
FORUMAS
DISKUSIJOS IR
INFORMACIJA VISAIS
ĮMANOMAIS KLAUSIMAIS

DATOS EUROPOJE

SPALIS

06 ArchLord	MMORPG
06 Brothers In Arms Hell's Highway	FPS
06 Garfield 2	nuotykių
06 GTR 2	lenktynės
06 Heroes of Annihilated Empires	strategija
06 NBA Live 07	sportas
06 Open Season	platforma
06 The Entente 2: World War I Battlefield	strategija
06 The Settlers II: The Next Generation	strategija
13 Barnyard	veiksmo
13 Championship Manager 2007	valdymo
13 Gothic III	RPG
13 Mage Knight Apocalypse	RPG
13 Microsoft Flight Simulator X	simuliatorius
13 Pirates: Legend of the Black Buccaneer	nuotykių
13 Scarface: The World Is Yours	veiksmo
20 Age of Empires III: The WarChiefs	strategija
20 Battlefield 2142	FPS
20 Caesar IV	strategija
20 Football Manager 2007	valdymo
20 Marvel: Ultimate Alliance	veiksmo
20 The Sims 2: Pets	godsim
27 Dark Messiah of Might and Magic	FPS
27 F.E.A.R. Extraction Point	FPS
27 Guild Wars Nightfall	MMORPG
27 Sid Meier's Railroads	strategija
27 Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	strategija
27 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	veiksmo
27 Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusade	strategija
27 Zoo Tycoon 2: Marine Mania	strategija

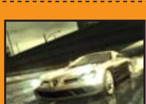
SKAITYTOJŲ TOP 15



1. (1) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)



2. (2) Lineage II



3. (3) Need For Speed: Most Wanted (PCK 05/12, 9,3)

4. (4) Counter Strike 1.6
5. (5) Half-Life 2 (PCK 04/12, 9,7)
6. (8) F.E.A.R. (PCK 05/11, 9,7)
7. (11) Prince of Persia: Warrior Within (PCK 05/1, 9,4)
8. (S) The Sims 2 (PCK 04/10, 9,3)
9. (14) The Godfather
10. (6) NBA Live 06 (PCK 05/11, 9,0)
11. (7) Worms 4 Mayhem
12. (9) Call of Duty 2 (PCK 05/12, 9,7)
13. (10) The Sims 2: Nightlife (PCK 05/10, 8,0)
14. (12) Grand Theft Auto: Vice City (PCK 03/2, 9,5)
15. (13) Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (PCK 05/3, 9,3)

Iškrito: Battlefield 2

N – naujas tope, S – sugrįžęs į topą.

DATOS LIETUVOJE

SPALIS

06 NBA Live 07
13 Caesar IV
13 Just Cause
13 Scarface
13 Stronghold Legends
20 Battlefield 2142
20 Championship Manager 2007
20 The Sims 2 Pets
27 Civilization Chronicles Box Set
27 Dungeon Siege 2: Deluxe
27 F.E.A.R. (BSS)
27 F.E.A.R. Extraction Point
27 Sid Meier's Railroads!

LAPKRITIS

03 Need for Speed Carbon
10 FIFA Manager 07
10 Lucas Classic Line:
Curse of Monkey Island
Escape from Monkey Island
Full Throttle
Grim Fandango
Jedi Knight & The Mysteries of the Sith

BALTIJOS TOP 20 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

1. World of Warcraft
2. The Sims 2: Open for Business
3. FIFA 06
4. The Sims: The Complete Collection
5. The Sims 2: Family Fun Stuff
6. The Sims 2
7. CivCity: Rome
8. Counter-Strike 1: Anthology
9. The Sims 2 Nightlife
10. Battlefield 2: Deluxe Edition
11. Civilization IV: Warlords
12. The Sims 2 University
13. Half-Life 2: Episode One
14. Civilization IV
15. Diablo II: Lord of Destruction
16. Need for Speed Underground 2
17. Grand Theft Auto: San Andreas
18. Warcraft III: Reign of Chaos
19. Hitman: Blood Money
20. Warcraft III: The Frozen Throne

EUROPOS TOP 10

1. Company of Heroes
2. FIFA 07
3. World of Warcraft
4. Tiger Woods PGA Tour 07
5. Just Cause
6. The Sims 2
7. LMA Manager 2007
8. The Sims 2: Open For Business
9. Broken Sword: The Angel of Death
10. Football Manager 2006

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Ar reikėtų PC Klubui skyrelio apie konsoles? Kelių puslapių?

☐ TAIP ☐ NE Psl.:______

Atsakymas į „Creative“ konkursą:

1.

2.

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Siųsk kuponą ir laimėk Intenso CD-R „keiką“



Prizas už praėjusio numerio kuponą atitenka Valdemarui Taurui iš Kauno. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

Konkurso rezultatai

Baigėme minirecenzijų konkursą ir turime finalinius balsavimų rezultatus!

Daugiausia skaitytojų balsų surinko ir konkurso nugalėtoju tampa Gohan__14[UVAr] su apžvalga „The Godfather“. Sveikiname nugalėtoją, jam išsiųsime vairą „Logic 3 TopDrive GT4“! Taip pat norime apdovanoti dar du autorius, surinkusius kiek mažiau balsų, tačiau gan aktyvai dalyvavusius konkurse — tai SB ir solid_snake. Jiems atitenka po „Grand Theft Auto: Liberty City Stories“ marškinėlius. Sveikiname! Kaip visuomet, del prizų atsiėmimo nugalėtojų prašome paskambinti į redakciją.



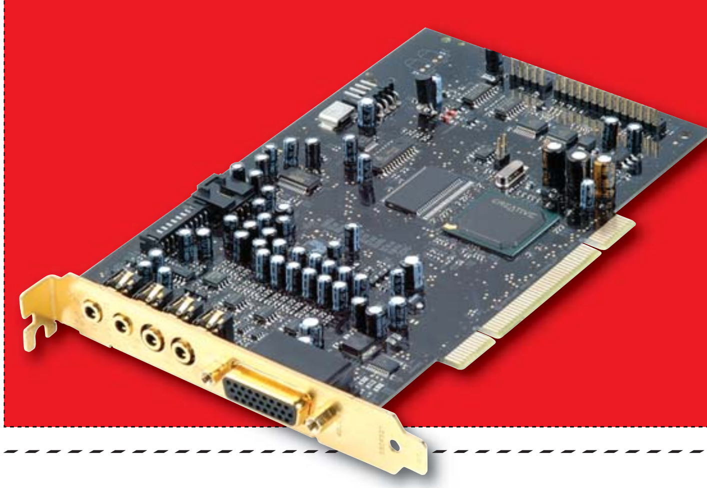
Naujas konkursas!

Skelbiame naują konkursą, kurio prizas — „Creative X-Fi Xtreme Music“ garso plokštė. Tereikia atsakyti į du klausimus apie „Creative“:

1. Kaip šifruojasi trumpinys „X-Fi“?

2. Su kokiu žymiu kibersporto žaidėju „Creative“ leidžia produktų liniją?

Atsakymus galite rašyti į kuponą, siųsti el. paštu arba SMS 1656 tarpas PCK. Nepamirškite nurodyti savo vardo!



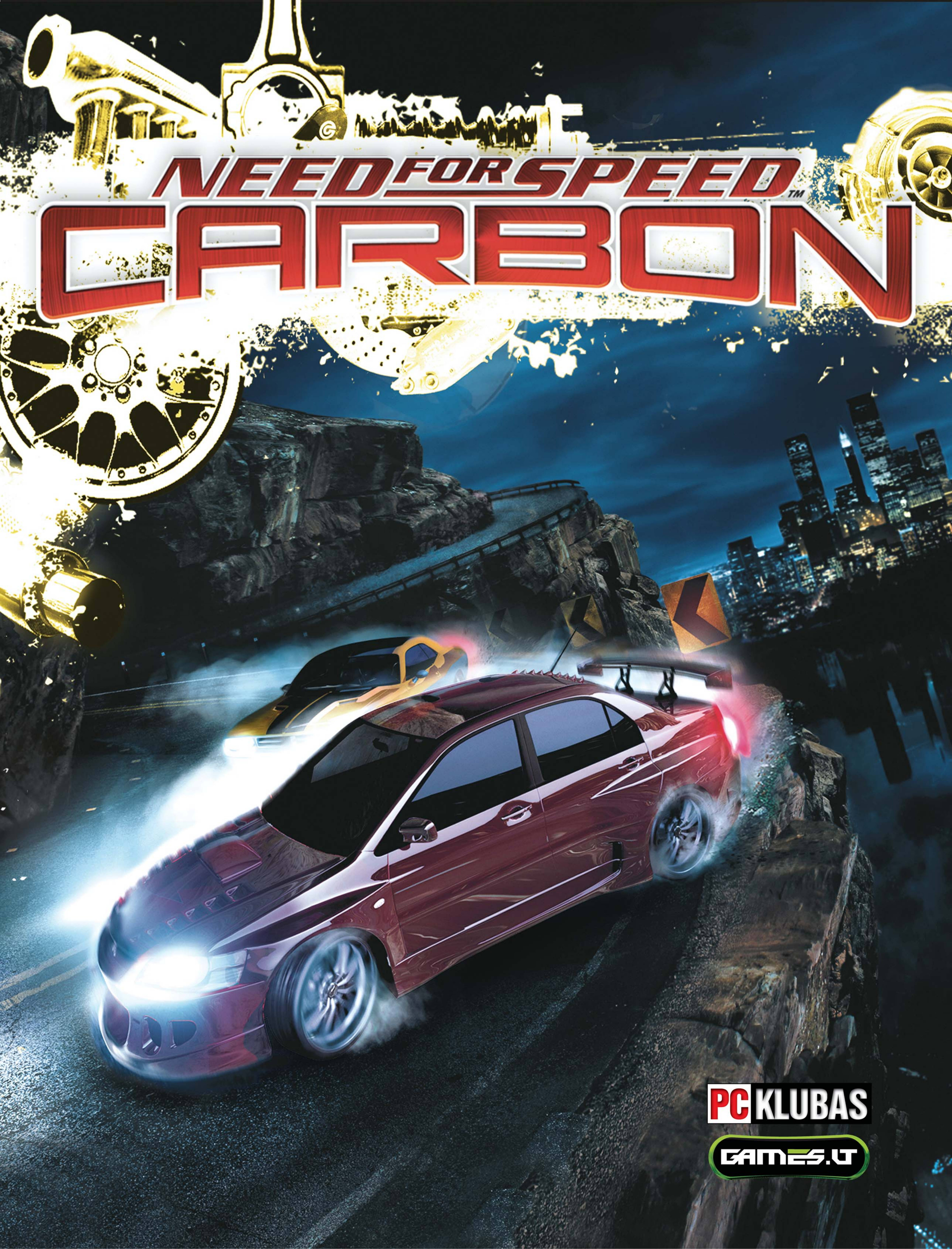

GALINGAS NEŠIOJAMASIS KOMPIUTERIS ir
STILINGAS TELEFONAS
tik 333 Lt,-*
Tavo neribotas mobilusis internetas
OMNI CONNECT
Tavo stilingas
LG KG800 Chocolate
Verte - 1300 Lt,-
Tavo galingas
Fujitsu Siemens Amilo L1310G
Vertė - 2700 Lt,-
ICG
KOMPIUTERIAI
Tik ICG ir ICG Partnerių salonuose
*Daugiau informacijos WWW.ICG.LT TEL.: 8~700~55021
OMNI CONNECT
PARTNERIS

ŽYMIAUSIA KOMIKSŲ HEROJŲ KOMANDA!



IEŠKOK NAUJO KOMIKSO LIETUVOJE!

Laimėk Sony Ericcson
W550i mobilųjį telefoną!


NEED FOR SPEED™
CARBON
PC KLUBAS
GAMES.LT